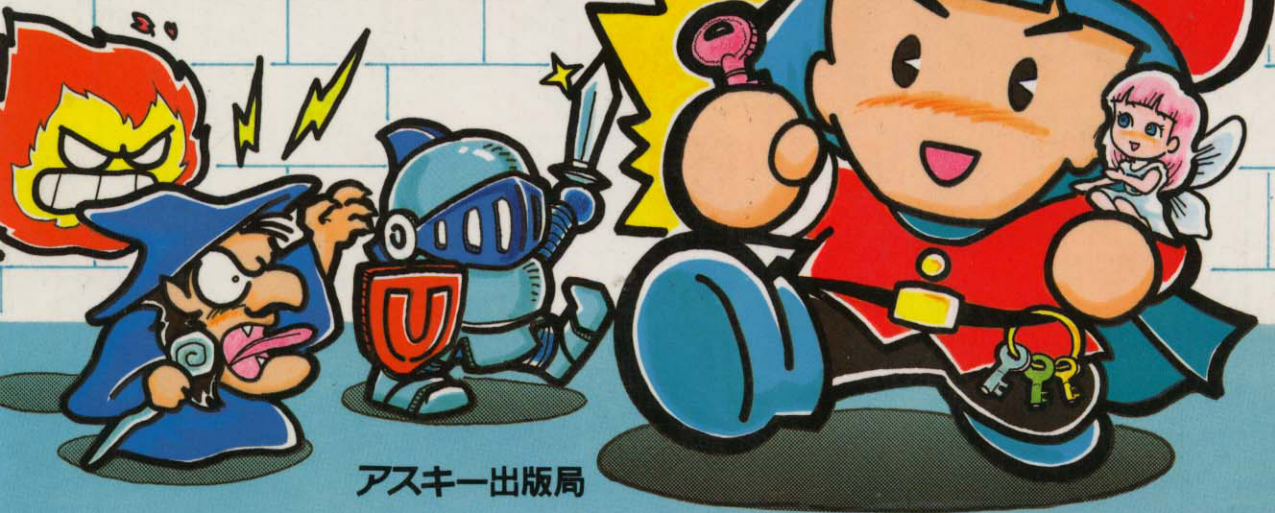
MSX
POCKET BANK
Castle
EXCELLENT
スーパーヒントブック
セガマークII／NEC PC-6001mkIIにも使えるよ!!
アスキー出版局

ISBN4-87148-035-6 C3055 ¥480E
定価480円

アスキー出版局

CONTENTS

編集協力：平井 敏　デザイン：飯島 栄二　イラスト：牧野伸康　監　修：田口 旬一　企画協力：アスキー　I. S. G.

むかし、マルガリータ姫という、
それはそれは美しい姫がいた。
姫は姿だけでなくその美声も
遠くの国に知れ渡っていた。
ところがある日、
魔王メフィストに捕まり
グロッケン城に閉じ込められた。
魔王は自分の歌人形にするつもりだ。

各部屋をクリアするためのポイントを３方面から10点満点で度数表示してあります。内容は以下の通りです。

◆アクション度
タイミングのキワドさを表わします。

◆パズル度
パズル要素の難易度です。

◆セーブ度
ゲーム中にセーブをしたほうが良いというおススメの度合いです。

※いずれの度数も増えるほど、よりキワドク、難しくなります。

このことを知ったラファエル王子は、
姫を助けるために
この国にやって来た。
彼は背が低く、気も弱いが、
全身の勇気をふるい起こし、
魔王の城にいどむのだ。
城の中はまるで迷路。
いろんな色のトビラがあり、
トビラと同じ色のカギがないと、
トビラは開かない。
しかも魔王の手下達が
いろんなワナをしかけて
まちぶせているのだ。
負けるなラファエル！
姫を助けるのだ。

キャラクタ

ラファエル王子　まだ、12才になったばかりだが、勇気と正義感は父譲り、捕らわれたマルガリータ姫とは子供のころ一緒に暮らしていた友達どうし。武器は使えないが、機敏な上彼のジャンプ力にはカンガルーも目をまるくしちゃうぜ。

マルガリータ姫　姫は音楽にひいでた才能を持ち、その歌声はのちの世まで伝説となり語り継がれたほど。いまは、姫を独り占めしようとくわだてた魔王メフィストにさらわれ、グロッケン城にとじこめられているのだ。キャワイソーだな。

森の妖精　魔王によってグロッケン城に捕らわれている妖精。その昔は、グロッケンの森で平和に暮らしていた。マルガリータ姫を助けようと城の中に入り、秘密の鍵を隠したため、魔王に捕らわれてしまった。

騎士　魔王の手下その一。決してツルハシを持って歩き回るロボットではない。剣と楯を持って、近づいてくる王子を攻撃する。ただ、あまり注意力のあるタイプではないので、すぐ後ろについて行っても気づかれることはない。

司教　小脇に聖書を抱え、ヒョコヒョコ歩きまわる司教様。どうも魔王にだきこまれた悪徳司教のようだ。うっかり近づくと、持っている聖書でポカリと殴られると評判だ。気を付けよう悪い司教と強いネコ！いや戦士だった。

戦士　ネコではない。猫ではない。だんじてねこではない。我こそは、バイキングの戦士であるぞ。魔王に忠誠を誓ってもらいこのグロッケン城に住みついている。バイキングヘルメットと白く長い髭がこの戦士の特徴だ。

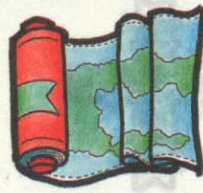
食獣植物　魔王にも変な趣味があり、その一つがこのマンドラゴラなる植物鑑賞だそうだ。この植物は花弁で人を捉えて食てしまうという恐ろしいもの。花弁を閉じている間は眠っているので、ソッと飛び越そう。

炎　魔王が地獄から呼びだしたケルベロス火山の炎。かなりしつこい性格で王子の後を追っかけてくる。その上、空を飛べるので、まったくもって嫌らしい。この城の中でももっとも危険なので注意しよう。

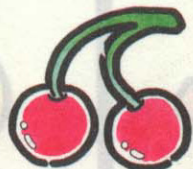
魔女　魔王の手下その二。とんがり帽子にローブを着込み、杖を持って歩く姿はなかなかのもんだ。騎士とは違って、城の中のエレベータや空飛ぶブロック、ベルトコンベアなどに乗ることもあるので、注意しよう。

魔王メフィスト　正体不明の伝説の魔法使い。一説によると、このゲームを発案したプログラマー氏自身らしい。どこかで出会ったらみんなで石を投げよう。都内、いや国内に7つも城を持ち、遊び歩いているそうだ。

アイテム

鍵　鍵の色は赤、青、紫、緑、水色、黄色の6色。赤い鍵は赤い扉を、青い鍵は青い扉を開けることができる。特に赤い鍵と青い鍵はとっても大切なので手に入れるのも一苦労だ。ガンバッテさがそうぜ！

地図　魔法の地図。この地図を手に入れるとラファエル王子が今どこにいるのか、どの部屋を通って来たのかが一目瞭然。でも、この地図は1つしかないんだ。どこにあるかって？バカもの。そこにあるじゃろが。

命の水　このビンの中には、魔法の水がつめられている。ビン1本分の水で王子の命がひとつ増えるそうだ。命は多いに越したことはないが無理は禁物。あまり欲張って、取りにくいビンを取ろうとし、死んじゃイケンからね。

エア・ボンベ　この城にはいたるところにプール、いや池がある。この池の中を移動するために、備えられているエアボンベだ。ただし、ボンベの空気がなくなれば窒息するのであしからず。必要最小限しかないので大事に使おう。

チェリー　普通のさくらんぼではない。魔法がかけられている不思議なチェリーだ。ひとたび口に入れれば、すべてのトビラが開くそうだ。しかし、キャッスル・エクセレントでは絶対に取れない所にある。意地が悪いんだから、モー。

宝物

指輪　魔王があちこちの国から、略奪した指輪。その美しさといったら、マルガリータ姫も……いや、姫のほうがヤッパ、美しいかな。この指輪を1つ取るごとに400点の得点が得られるそうだ。

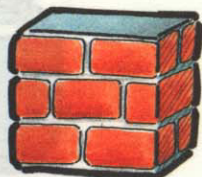
十字架　指輪と同じように魔王があちこちの国から略奪した十字架。ルビーやサファイヤといった宝石や、金、銀などの貴金属で作られているそうだ。この十字架1つ取るごとに200点の得点が得られるそうだ。

金塊　いわゆる金の固まり。他国との戦争に備えて隠している魔王の隠し財産だそうだ。ウラヤマシイ？もちろん，100%純金まちがいなしというありがたいお宝だ。金塊1つ得るごとに800点の得点が得られる。

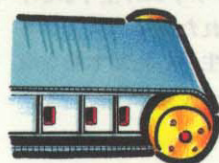
壺　いったい何が詰まっているのか？いったい誰が何の目的で城の中に置いたのだろうか。フーム！魔王のタンツボじゃないか。実は中がカラなのだそうだ。この壺も王子が動かすことができるので、いろいろと利用しよう。

備品

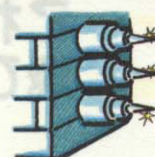
金庫　魔王はなぜか金庫がお気に入りのようだ。城のあちこちに大きな金庫が置かれている。大きなキャスターがついているので、ラファエル王子でも動かせるんだ。アイデアしだいで、台にも、敵を押しつぶす武器にもなるよ。

樽　この城に住む戦士や騎士の唯一の楽しみである酒のつまった樽。金庫と同じようにラファエル王子でも動かすことができる。もちろん、アイデアしだいで、台にも武器にもなるのもおんなじだ。

レンガ　城の補修用のレンガブロック。グロッケン城の職人はいいかげんな奴が多いらしく、あちこちに置きばっなしになっている。かなり重いが王子にも動かすことができるのでチャント後かたづけしようぜ？まったく！

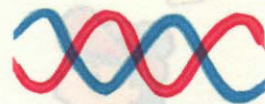
ロウソク　このロウソクの炎に触れるとたちどころに大火傷をして死んでしまう。このロウソク、実は芸を持っている。ぜひ芸を見たいという方は、レンガや金庫などの移動できるものを落としてみよう。あら不思議、炎の上に……

設備

ベルトコンベア　道路工事でよく、土を運びだすのに使っているやつだ。人でも物でもこの上に乗ると一定方向に流される。ちょうど王子の歩く速度と同じで、流れに逆らって歩くといつまでも同じ所にいることになるという。不思議なものだ！

大型エレベータ　いつも止まることなく上がったり、下がったりしているエレベータ。エレベータの上でのんびりしていると天井にはさまれちゃったりするから注意するように。このエレベータの下は通り抜けできるんだぞ。

小型エレベータ　大型エレベータ同様、いつも止まることなく上がったり、下がったりしている。ただし、このエレベータの下は通り抜けできない。エレベータの下にスプリングがあるので、王子が通り抜けできないのだ。

針　いじわるな魔王お気に入りの実用的なしかけ。この針にはコブラの毒が塗ってあるそうで、触れるとアットいうまに安らかな死が与えられる。天井からはえているやつと壁からはえているやつの2種類がある。

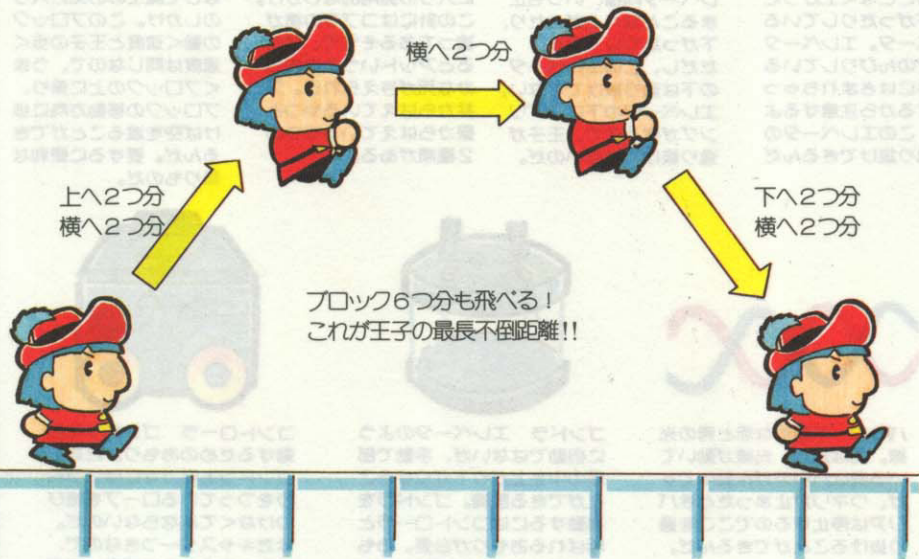
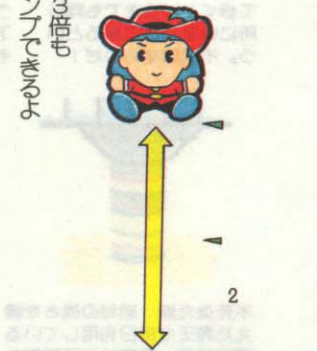
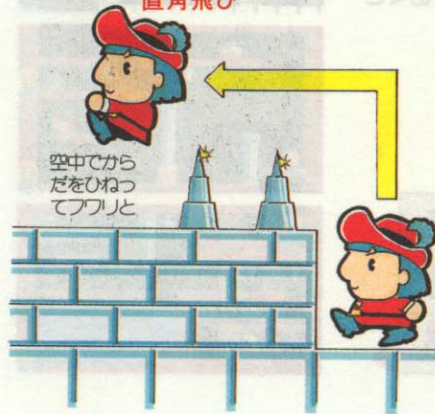
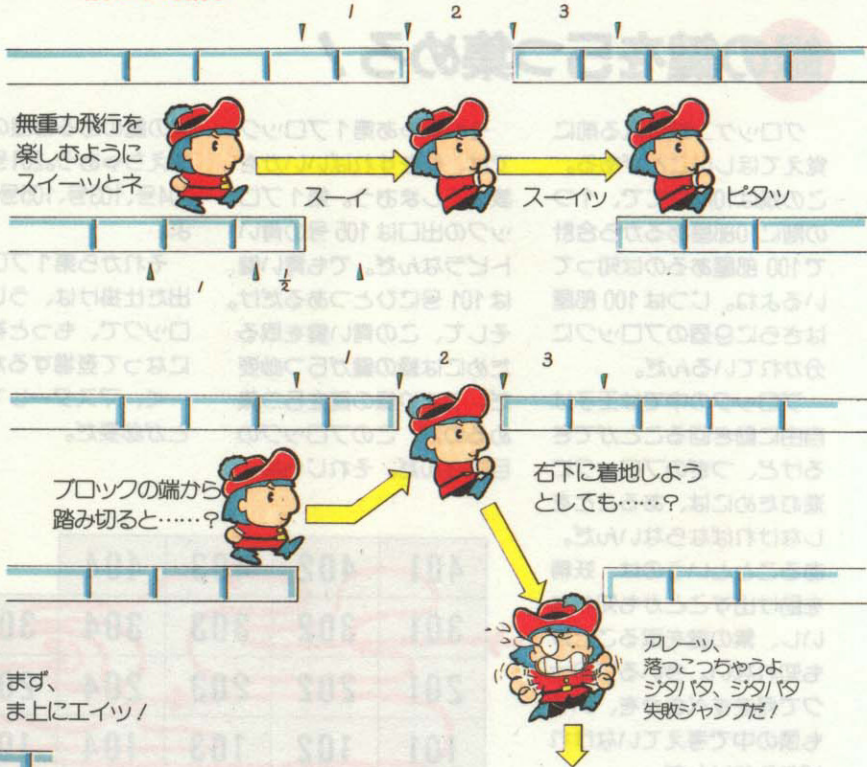
空飛ぶブロック　針とおなじで魔王のお気に入りのしかけ。このブロックの動く速度と王子の歩く速度は同じなので、うまくブロックの上に乗り、ブロックの移動方向に歩けば空を渡ることができるんだ。要するに便利な乗りものだ。

不死身光線　絶対の強さを備えた魔王が毎日利用している健康器具。周期的に不思議な光線を発する。光を浴びると不死身になるんだと。まっ、制限時間があるのでいつまでも不死身というわけにはいかないけどね。

バリア　不思議な赤と青の光線。光は波だ、光線が動いている間はバリアが作動中ですが、ウネリが止まったときバリアは停止するのでここを通り抜けることができるんだ。

ゴンドラ　エレベータのように自動ではないが、手動で部屋の中を上がり下がりすることができる設備。ゴンドラを移動するにはコントローラと呼ばれるおもりが必要。おもりを動かさなければ乗っても落ちないストッパーつき。

コントローラ　ゴンドラを移動するためのおもり。ただし、ゴンドラを動かすにはゴンドラをつっているロープを結びつけなくてはならないのだ。またキャスターつきなので、金庫や壺のように移動して積み上げることもできるんだ。

エイッ！ これが王子の飛び方だ〜い

武器を持たない、ひ弱なラファエル王子。だけど、王子には人並みはずれたジャンプ力がある。ここでジャンプ力を生かした基本的な飛び方を紹介するから、よ〜く覚えておいてネ。

緑の鍵を5つ集めろ！

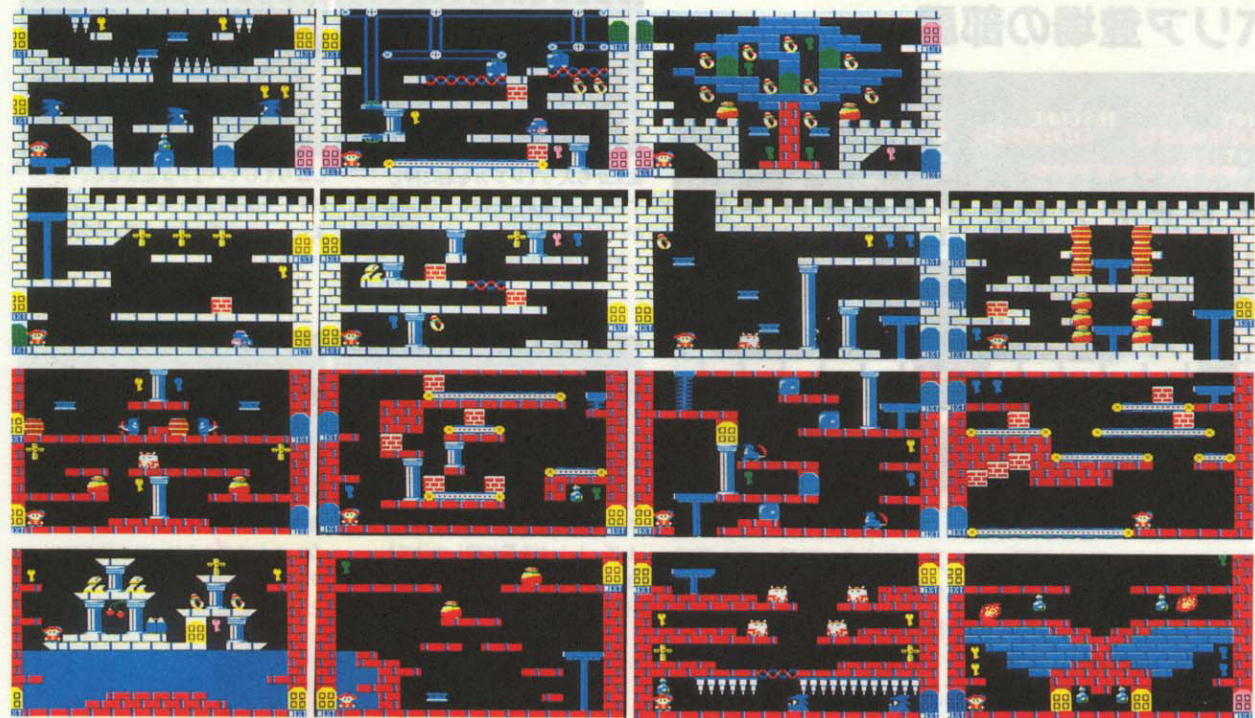
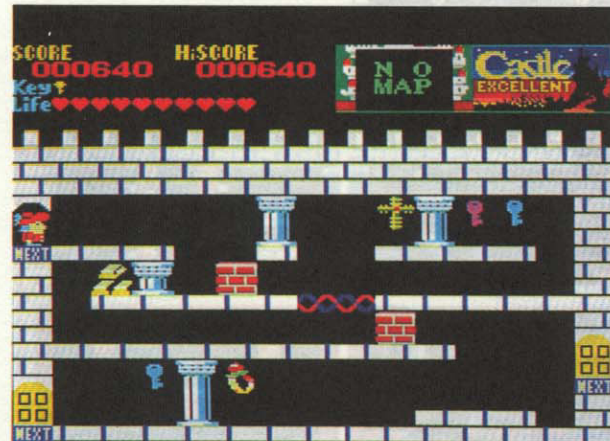
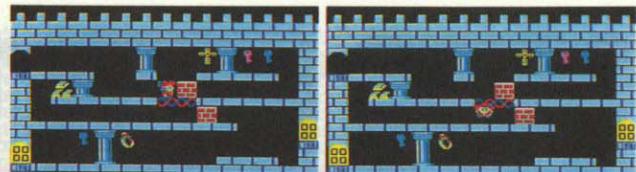
グロッケン城に入る前に覚えてほしいことがある。この城は10階立てで、1つの階に10部屋あるから合計で100部屋あるのは知っているよね。じつは100部屋はさらに9個のブロックに分かれているんだ。

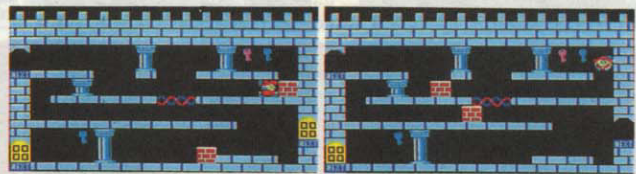
ブロックの中では王子は自由に動き回ることができるけど、つぎのブロックに進むためには、あることをしなければならないんだ。あることというのは、妖精を助け出すことかも知れないし、紫の鍵を取ることかも知れない。今いるブロックで何をすべきかを、いつも頭の中で考えていなければならないんだ。

それじゃあ第1ブロックでは、何をすればいいかを教えてしまおう。第1ブロックの出口は105号の青いトビラなんだ。でも青い鍵は101号にひとつあるだけ。そして、この青い鍵を取るためには緑の鍵が5つ必要だ。つまり緑の鍵を5つ集めるのが、このブロックの目的なんだ。それじゃあ、緑の鍵のある部屋の番号を教えちゃおう。201号、203号、204号、103号、105号の5つだよ。

それから第1ブロックに出た仕掛けは、うしろのブロックで、もっと複雑な形になって登場するから、よーく、マスターしておくことが必要だ。

303

アクション度 0点　パズル度 2点　セーブ度 0点

バリア登場の部屋

部屋の中央でニョロニョロ動いているのがバリア。このバリアがくせものなんだ。バリアが動いているときは、ただの壁と同じなんだけど、バリアが止まるとラファエル王子は通り抜けてしまう。この仕掛けはこのあと、いっぱい出てくるから、ここで完全にマスターしておこう。

左上から入ってレンガを右に押してみよう。ちょっと押すとレンガがバリアの上にくる。そのまま押し続けて王子もバリアの上に。

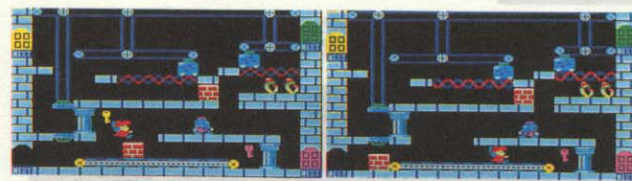
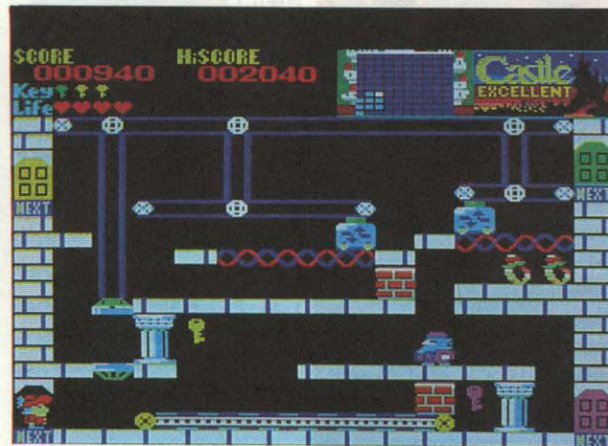
しばらくしてバリアが止まると、おやおや王子だけが落っこちてしまった。ついでに宝を全部いただいちゃおう。

ただし、紫と水色の鍵を取ろうとして、レンガを壁に押しつけてしまったら、鍵を取ることができなくなってしまう。

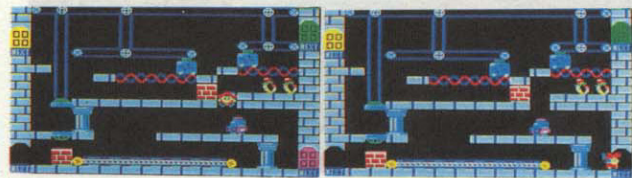
鍵を取るためには右から入ってこないとだめなようだ。つまりバリアによって、迷路が交差しているということなんだ。

403

アクション度 6点　パズル度 4点　セーブ度 2点

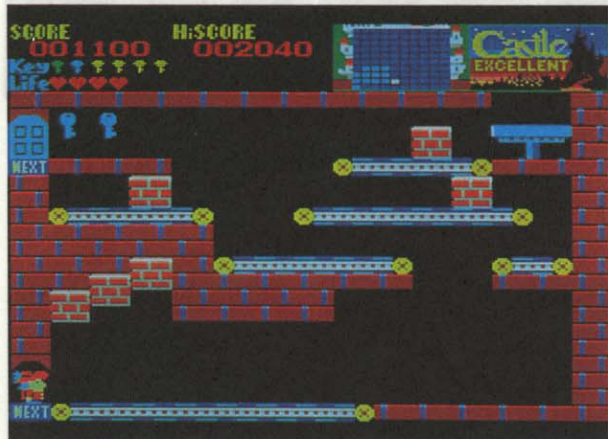
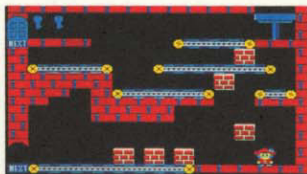
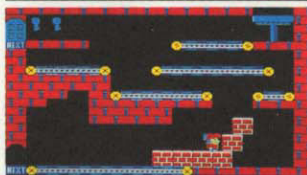
入ったとたん大変だの部屋

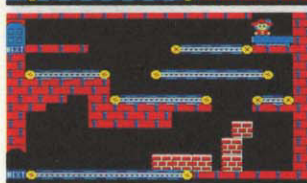
この部屋に入るやいなや、ベルトコンベアの上をレンガが左に流れてくる。そのままボーッとしていると、レンガが通路のふたをして、部屋の右側に進めなくなってしまう。こんなときはいちど左の部屋にもどるといいんだ。部屋の上半分はいまは関係がない。あとで通ることになるけどね。

部屋に入ったらいそいでジャンプ！ベルトコンベアの上を流れてくるレンガを飛び越える。こわがらずに勇気をもって飛ぼう。

黄色の鍵と紫の鍵を取る。ベルトコンベアに逆らって進むときは、ジャンプをするといい。天井にあたっても足だけあげて前に進むぞ。

つぎは中段の司教を飛び越す。写真の位置でベルトコンベアの逆方向に向かって歩き続け、司教が左端にきた瞬間にジャンプするんだ。

司教が近づいてきた瞬間に上の穴に向かってジャンプ。空中でがんばっている間に、司教は左に進むはず。これであとは脱出だ。

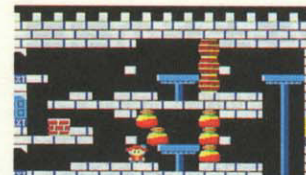
アクション度 8点　パズル度 6点　セーブ度 2点

レンガだ飛び越せの部屋

部屋に入るとレンガが３つ落ちてくる。しかもベルトコンベアにのったレンガがやっぱり３つ落ちてくる。「あーわけがわからん。いったいなにせーちゅうんだ」と怒るまえにちょっと考えてみよう。脱出は？　そう上だね。上に登るには？　レンガを３つ積む。これが答えさ。

落ちてくるレンガの下をくぐりぬけ、おおいそぎで写真の位置にくる。ベルトコンベアがあるからラクチンだね。

落ちてきたレンガを左に押す。押したら次のレンガがその上に落ちてくるだろう。このレンガの左側に回り込み、右に半分押す。

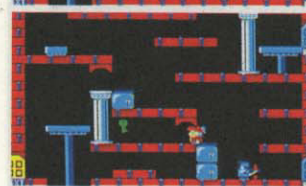
そのままのっていると最後のレンガが半分押したレンガの上に落ちてくる。ここまでは、す速く動いてね。

こうしてレンガが３つ重なったら、いよいよ上に脱出だ。右上も左上も、どっちも通る必要があるけど、どっちからでもいいよ。

アクション度 5点　パズル度 8点　セーブ度 3点

緑の鍵がとれないよーの部屋

この部屋の真中にある緑の鍵。そう、この鍵が第１ブロックからの脱出には絶対必要な鍵なんだ。でもどうやって取るか？　うーむ上のふたつの金庫がどうもあやしい。でもこの金庫を使うためには柱の左を落ちてこなくては…。どうも 305 号からくる必要があるようだね。

まず 305 号の左中段のトビラから脱出する。そのためには、それぞれのトビラやエレベータから入ってタルと壺を全部つぶすんだ。

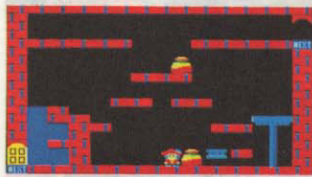
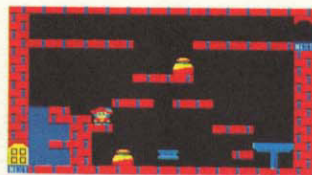
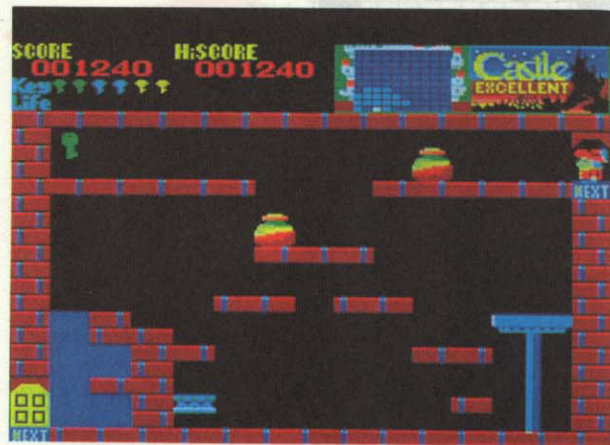
レンガを左にずらし、グルリと回って水色のトビラから脱出。これで 204 号の金庫の右側に出てくるわけさ。

まず、ふたつの金庫を写真の位置に動かす。このときに騎士をつぶすこと。これで黄色いトビラを開けることができるね。

あとは下の金庫をひとつ右に出し、その上にもうひとつ金庫を落とすんだ。これで緑の鍵がひとつ増えた。

103

アクション度 6点　パズル度 9点　セーブ度 3点

えーそんなインチキだの部屋

さて出ました緑の鍵が、ワーイ。ワーイ。と喜んで出ていってしまった人はペケ。よーく左下を見てほしい。そう、地下水がたまっているね。でもこの部屋には空気タンクがない。つまり王子は水中のトビラから出てくるわけだ。そこでさらに考えよう。「右の壺をつぶさなければ」とね。

緑の鍵をとったら、左の壺を床まで落とす。このときかならず空飛ぶブロックの左側に落とさなければいけないんだ。

そしてこの壺をちょっとずつ右に押してみる。「ワー！　ブロックと壺がぶつかる！」でも大丈夫。ぶつかったブロックは反対にもどるだけだからね。

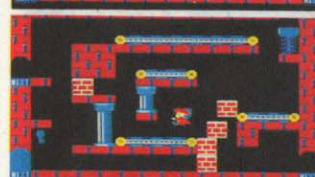
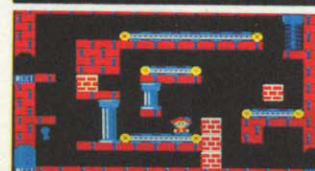
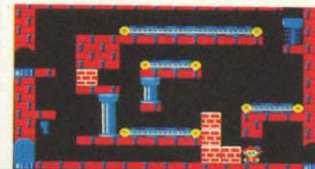
そしてこの壺をどんどん右に押していく。でも完全にブロックを止めちゃだめなんだ。ちょうど半歩のところまで押す。これがポイントさ。

この壺とブロックで作った台に、のこりの壺を落として。エレベータではさんでつぶす。これで左から出てきても右の部屋に進めるぞ。

203

アクション度 8点　パズル度 6点　セーブ度 2点

レンガだ飛び越せパート2

この部屋も上と下でふたつの意味をもっている部屋だ。左上から入ってきた場合は右上に脱出。これはかんたんだね。さて、ここでは右下から左下への脱出方法について説明しよう。この部屋も王子が入るとすぐにレンガが落ちてくる。基本的には205号のテクニックとおなじことさ。

まず右下の緑の鍵と命の水を取ろう。取った後はよーくレンガの動きを観察する。もうわかったね。レンガは四段積み上げる必要があるんだ。

部屋に入るとジャンプしてレンガふたつを飛び越える。つぎにベルトコンベアの上を流れてくるレンガの左側に回り込む。

回り込んだレンガを半歩だけ右に押す。半歩押したらすぐに左にジャンプ。押したままじっとしていると王子がベルトコンベアに流されてレンガを落としてしまうぞ。

半歩押したレンガの上に最後のレンガが落ちてきて、ハイみごとにレンガ四段積みのできあがり。あとは左に脱出だ。

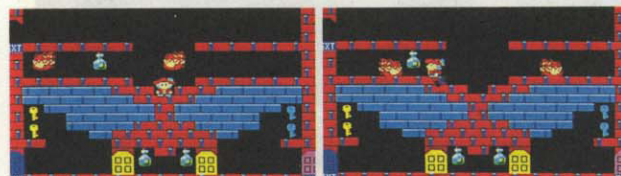
105

アクション度 9点　パズル度 5点　セーブ度 8点

命はほしいが炎は怖いの部屋

この部屋も上と下で2分割されてる部屋だ。下の紫のトビラを開ければ、右の部屋はもう第2ブロックなんだけど、まずは左下の青いトビラの鍵が先決だ。ところでこの部屋の命の水。これは欲しいんだけど、取ってしまうと炎が出てくる。腕に自信のある方だけ挑戦してね。

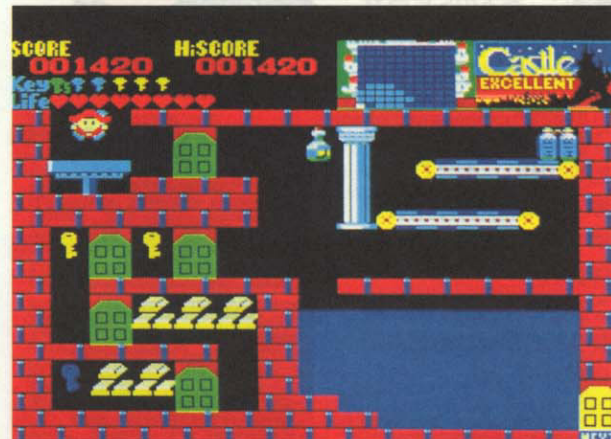
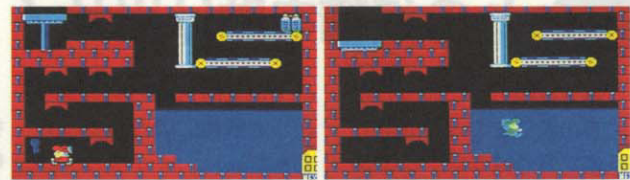
右でも左でもどっちでもいいから命の水の隣に立つ。ここで王子に小さなジャンプをくりかえさせよう。

炎が王子につられて上下する。このタイミングをよーく見ておくこと。

炎が上にいった瞬間に命の水を取り反対側にジャンプして逃げ出す。真中のくぼみに隠れると炎は追い掛けてこないぞ。

これと同じことを反対側の命の水で繰り返す。ただし、自由にのさばっている炎に注意してね。ふたつの炎のぶつかるタイミングを考えること。

101〜103

アクション度10点　パズル度 0点　セーブ度 6点

空気タンクで水をくぐれ

さて緑の鍵が5つ集まったら、いよいよ青い鍵と空気タンクを取って地下水にもぐるんだ。でも空気の量には制限がある。す速く行動しようね。

緑の鍵5つで青い鍵を取る。

空気タンクをとったら水の中へ。

おおいそぎで宝を集めろ。

さあ脱出だ。

捕われの妖精を助け出せ！

第2ブロックに入ってトビラの順に進むと、209号で妖精に会うはずだ。この妖精を助け出すのが、第2ブロックの目的なんだよ。

妖精はしっかりと青いトビラで閉じ込められている。でも、王子が最初に妖精に会ったときは、水色の鍵と黄色の鍵しか持っていないはずだね。

青い鍵を取るためには、妖精の部屋にある、まだ開けていない3つの水色のトビラを順番に回る必要があるんだ。

まず、右上のトビラから出て、307号の緑の鍵を取る。緑の鍵を取ったら一度妖精の部屋にもどってくるんだ。

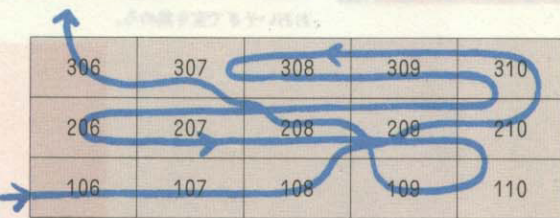
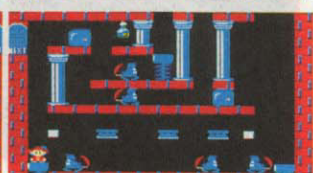
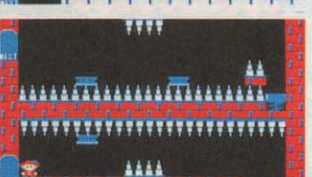
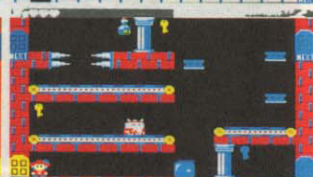
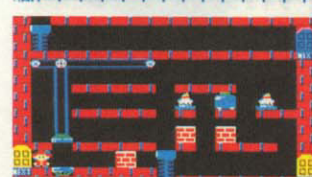
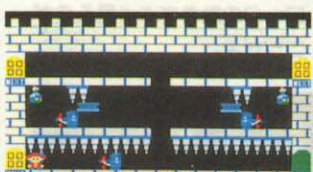
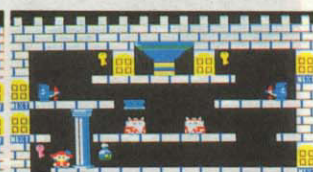
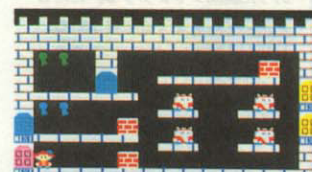
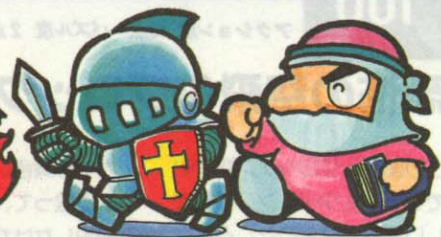
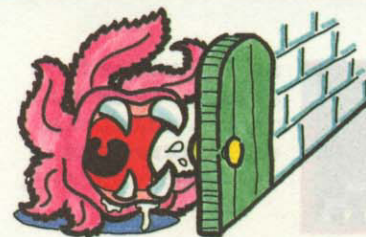
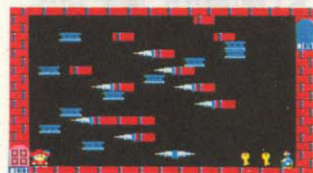
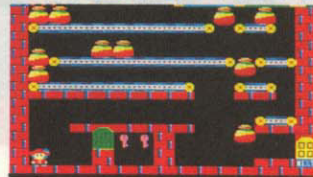
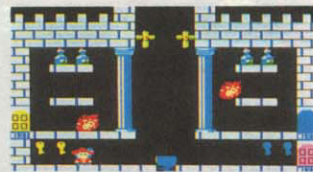
つぎに、左上のトビラから出て、206号の紫の鍵を307号で取った緑の鍵を使って取るんだ。紫の鍵を取ったら、もう一度妖精の部屋にもどってくる。

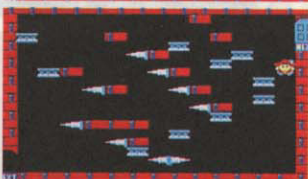
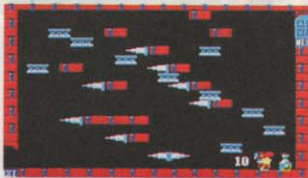
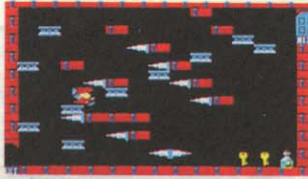
最後に、右下のトビラから出て、109号の青い鍵を206号で取った紫の鍵を使って取るんだ。

この青い鍵のひとつで妖精を助け出し、もうひとつの青い鍵で208号のトビラを開けて、つぎのブロックに脱出だ。

このとき、308号の紫の鍵を取り忘れちゃだめだよ。

106

アクション度 10点　パズル度 2点　セーブ度10点

恐怖の空飛ぶブロックの部屋

この部屋はグロッケン城の中でもっともタイミングが難かしい部屋のひとつだ。とにかく針に刺さらないようにしながら、空飛ぶブロックをよけ、右下の黄色い鍵ふたつと命の水を取って、右上のトビラに脱出しなければならない。ブロックの動きをよく見るのがコツだよ。

まず、下から二段めの台に立つことを考えよう。この部屋ではここに立つのがいちばん難しいんだ。そのためには写真の位置に立って下から一段めのブロックにのろう。

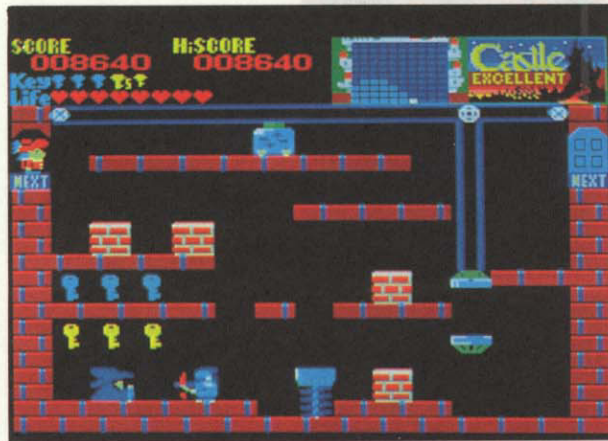
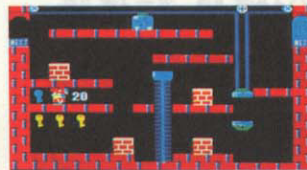
のった瞬間ジャンプする。ただしジャンプしすぎてもいけないし、たりなくてもいけない。このタイミングが難しいんだ。そして、落ちながら二段めと三段めのブロックをすり抜ける。

タイミングをみて黄色い鍵と命の水を取りにいこう。もういちど下から二段めのブロックにのってもいいし、斜めに飛びおりても安全な場所におりられる。

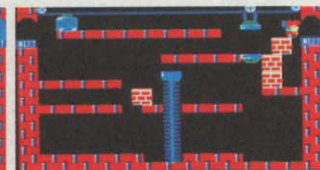
部屋のいちばん右下に移動する。ようくブロックの動きを見て、まず下のブロックに飛びのる。のった瞬間につぎのブロックに乗り移る。これをトビラの高さまでくりかえして脱出だ。

107

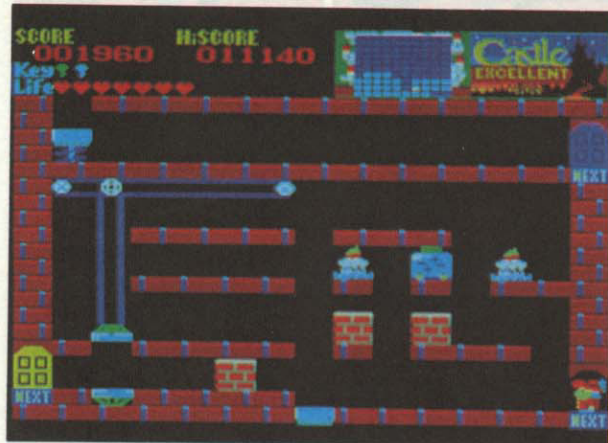
アクション度 3点　パズル度 6点　セーブ度 0点

ゴンドラ初登場の部屋

さて、ゴンドラとそのコントローラの初登場の部屋だね。最後には右上のトビラから脱出するんだけど、トビラを開けるためには、ゴンドラを使ってレンガを積み上げないといけないんだ。しかも、レンガは４つしかないから、うまく積み上げないと、トビラまでとどかないよ。

レンガを落とし、敵をつぶして鍵を取ろう。いちどに魔女と騎士の二人をつぶすこともできるけど、いったん部屋を出て、もう一回レンガを落とす方が簡単だね。

ひとつめのレンガを積み上げる。ゴンドラはコントローラを右から押すと上がり、左から押すと下がるんだ。高さを調節してレンガをのせ、持ち上げてから落とすといい。

いちばん下のレンガはエレベータにのせて、左に半分出す。このレンガがこの部屋のポイントだ。半分出したレンガの上に、左のレンガを押していくんだ。

こうしてレンガ３つ積み上げる。きっとここでレンガがたりないと思う人もいるだろう。でも最後のレンガを半分押すと、トビラを開けることができるぞ。

アクション度 5点　パズル度 6点　セーブ度 0点

コントローラを動かせの部屋

さてこのあたりから本格的なパズルの手ごたえが出てきたようだ。左下の黄色いトビラから脱出したいんだけど、そのためにはゴンドラがじゃましている。でもゴンドラを上げるためにはコントローラをなんとかゴンドラのロープの下に持っていかなければならないんだ。

まず右のふたつのレンガを写真の位置に持っていこう。順番はどっちでもいいが、レンガを押しすぎないのがポイントだ。

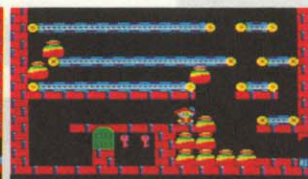
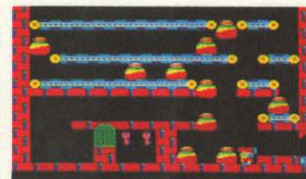
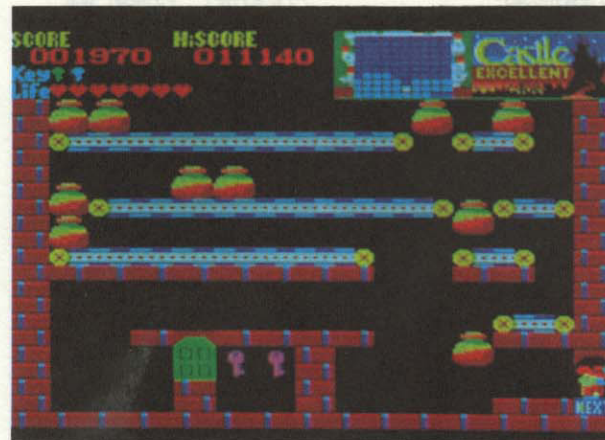
つぎに左のローソクを落としてエレベータの上に押す。おおいそぎでエレベータの左側に回り込み右半分までローソクを押し出す。

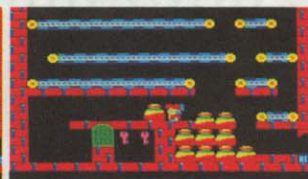
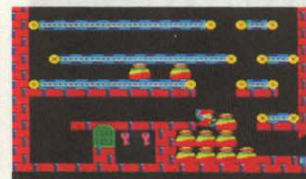
右のローソクを左に押して、その上にレンガを積む。同じように左のローソクの上にレンガをつむ。これでやっとコントローラが動かせるようになったね。

あとはゴンドラのロープまでコントローラを押していき、ゴンドラを上げる。でも、気をゆるすとエレベータにコントローラがはさまってつぶれてしまうぞ。

アクション度10点　パズル度 8点　セーブ度10点

「キャー壺が、右よ左よ」

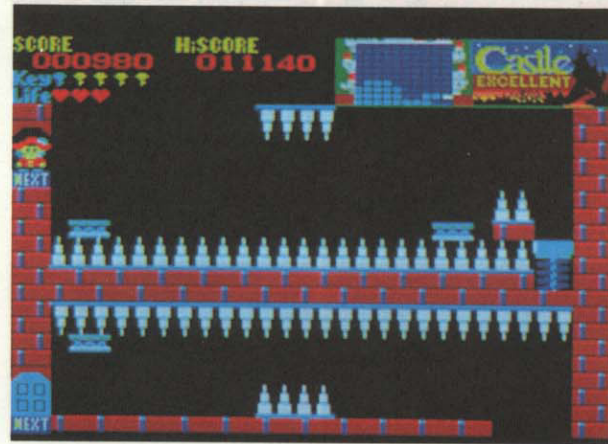
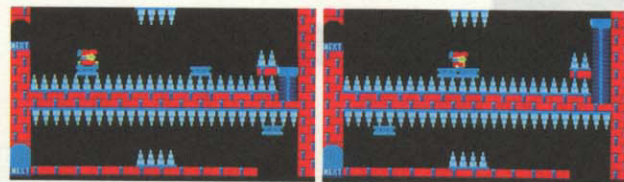
さーたいへん。部屋に入ったとたん、10個の壺がベルトコンベアに乗ってアメアラレと降ってくるんだ。この中を足台にするために壺をひとつだけ押し、鍵を取ったあとの出口まで開けておかなければならない。まず部屋に入ったら、壺の落ちかたを覚えるといいかもしれないね。

ひとつめに落ちてくる壺を奥まで押す。おおいそぎでもどってきて、ふたつめの壺を写真の位置まで押す。ほんとにギリギリのタイミングだからね。

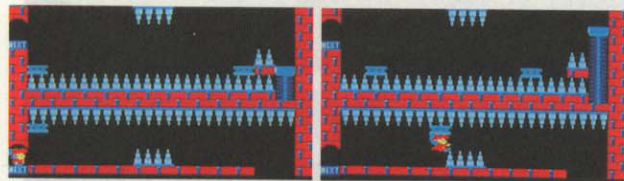
ふたつめの壺の上に立って、おなじ高さに落ちてきた壺を左の壁に押しつけ、さらに落ちてきた壺を飛び越しながら、写真の位置まで回り込む。

上へ半分飛び出している壺を右に押す。ここもタイミングに注意が必要だ。

最後に残った壺を左に押し、足台にして緑のトビラを開け、紫の鍵を取る。あとは入ってきたトビラにもどるだけ。

210

アクション度 8点　パズル度 0点　セーブ度 6点

上も下も針針針の部屋

この部屋は最低でも二回通る必要がある。もし順番をまちがえると、それこそ何回通るかわからないことになる。「なんだただの針の出ている通路じゃないか」と思うかも知れないけど、これが意外に難しい。とにかく左上から入ったら右上に脱出。左下から入ったら右下に脱出だ。

ブロックの動きに注意して飛び乗ろう。部屋に入っていきなり飛び込むと、針に突き刺さってしまうから注意が必要だ。

右のブロックに乗り移る。上にも針があるからジャンプしてはいけない。あとはエレベータにタイミングをあわせて、上の部屋に登るだけ。

左下から入ったときは、右下に落ちる。でも床からニョキニョキはえている針を飛び越すのが難しい。ジャンプしすぎると上の針が、ジャンプがたらないと下の針が王子をまっている。

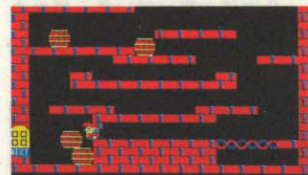
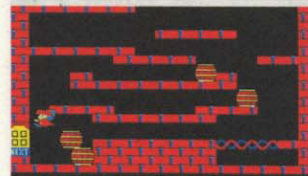
ここで空飛ぶブロック頭押さえ飛びの登場だ。ちょうどブロックと同じ速度で歩き、ジャンプしたときにブロックに頭を押さえてもらう。これで無事脱出だね。

110

アクション度 3点　パズル度 6点　セーブ度10点

タルでタルタルの部屋

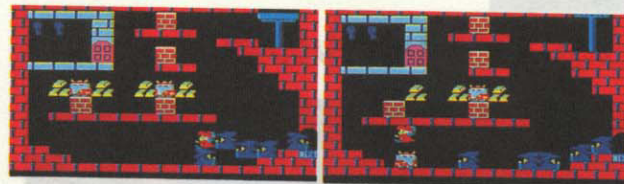
お城の一番右下の部屋。といってもべつに深い意味はないのだけれど、こまったことに一度この部屋に入るとパズルを解かないと脱出不可能になっている。もし、パズルを間違えてしまったら自殺しかない。そのためにもこの部屋に入ったらかならずセーブしよう。脱出は左下のトビラだよ。

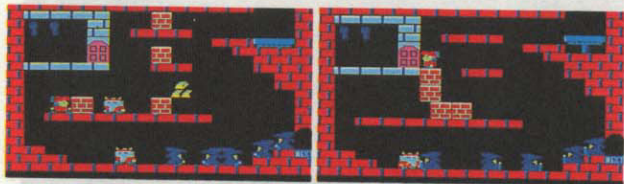
まず、黄色い鍵を取って真中の金塊を取ってしまおう。つぎに右上のタルを落として写真の位置にもってくる。

つぎに金塊を取るんだけど、取ると戦士が左に落ちてくる。これはかならずタルで押しつぶしておくこと。戦士の右にあったタルは写真の位置に。

左上のタルふたつを落とす。ひとつはバリアの上に落とすためにさっきのタルの上に立って左側に回り込むんだ。

バリアの下を通って左のタルを落とし、もういちどバリアの下を通ってタルの右に出て、左にタルを押す。これで脱出成功！

アクション度 8点　パズル度 3点　セーブ度 6点

空飛ぶ魔女って怖いの部屋

部屋に入ったとたんに４人の魔女が降ってくる。さらに左からも魔女がくる。金塊を取れば戦士が落ちてくるし、もうたいへんな部屋なんだ。左上の青い鍵さえ手に入れば妖精を助けることができるんだけど。またまたレンガのパズルが待ち受けている。最後の脱出は右上のエレベータで。

部屋に入ったらすぐに左へダッシュ！　上から落ちてくる魔女と左からくる魔女の間へ決死のジャンプだ。

金塊を取ると戦士が落ちてくるのでいそいで床まで戦士をひきつける。戦士はジャンプするので飛び越すためには一番下の床まで引きつける必要があるよ。

右の戦士は宝をとったらレンガでつぶしてしまおう。でも、まだレンガふたつをくっつけちゃいけない。

あとは中段のレンガを落として、いちど下に降りる。レンガの位置を直して、その上に上の段のレンガを落とす。これで紫のトビラをあければ青い鍵がふたつ手に入る。

グロッケン城のナゾにせまる

だいたいさー、このゲームなんかおかしいと思わない？　どうも世の中の常識というものが、このゲームじゃ通じないみたい。そんなグロッケン城のおかしな世界について分析してみた。

まず、みんながビックリしちゃったのがラファエル王子のジャンプだろうね。ふつうのゲームならジャンプボタンを押したら、ピョンとジャンプしてすぐ落ちるはずだ。でもこのゲームではジャンプをすると、ピローっとゆっくり飛びあがり、しばらく空中に浮いていたかと思えば、ドローっと落ちる。そのうえ右に飛び上がってから、左を向いたり、落ちるときも、自由に方向を変えられるなんて、いったいどうなってるんだろう。

それから空飛ぶブロック。これもおかしいよね。飛んでるブロックにぶつかると死ぬ。これはまだいいんだけれど、なんで空飛ぶブロックの上を、進む方向に歩かなくてはならないの？　だいたいこのブロックはどんなしくみで空を飛んでるんだろうね。

部屋だっておかしいよ。レンガや壺を動かしてから外に出ると、もとの位置にもどっているんだから。きっとこの城の魔王てヤツがものすごいキレイズキで、ポルターガイスト式の掃除機かなんかで掃除してんだろうな。

それから中世のお城の中に、エレベータやベルトコンベアがあるという時代錯誤。とくにエレベータがふた部屋通じているときなんか最高におかしいよ。上がるときはいいんだけれど、エレベータの下を落ちるとまたエレベータがある、いったいどうなってるんだろうね。

まだまだいっぱいある。人間と同じ大きさのローソクや鍵がある。指輪だってこの大きさじゃあフラフープだもんね。

以上キャッスルエクセレントのアラサガシコーナーでした。

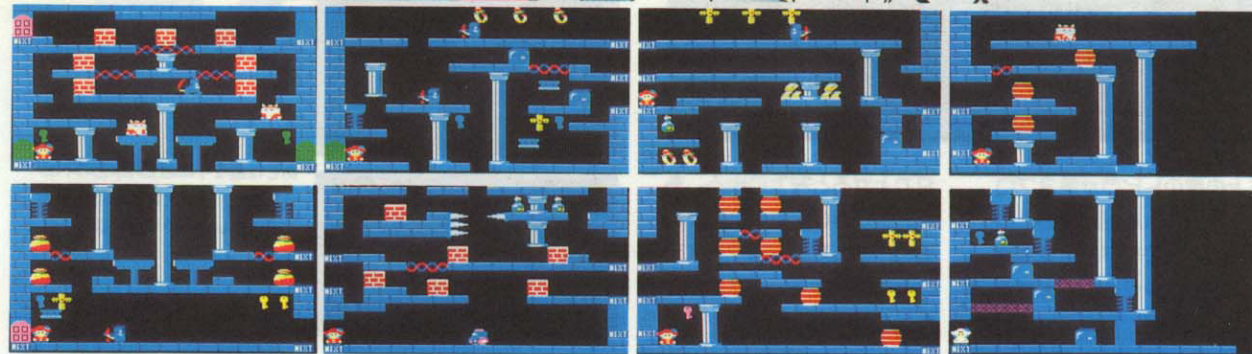
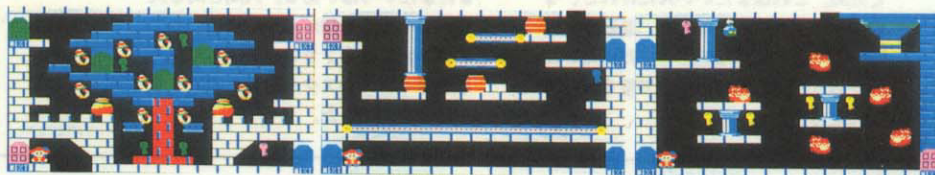
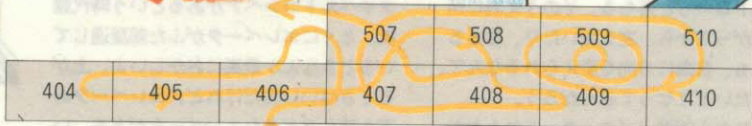
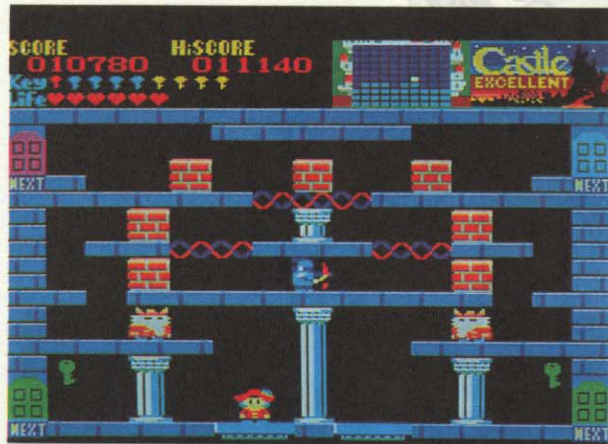
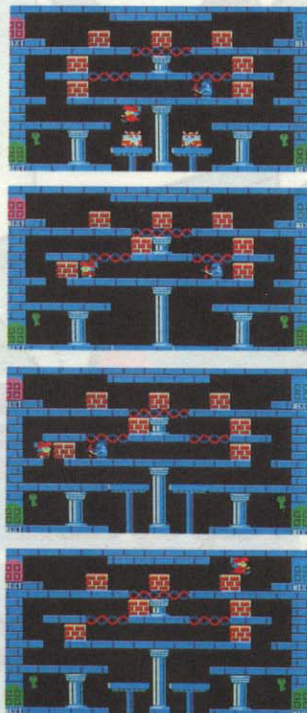
トビラのない迷路だよ

第3ブロックは、ものすごーくややこしい構造をしている。とくに右側の８部屋はトビラもないのに、まるで迷宮のようになっていて、思った部屋にいくことさえできないんだ。この迷宮の部分は36ページから連続写真で解説してるからそっちを見るといい。

それから、迷宮に入る前に、かならず404号と409号の紫の鍵を取っておくこと。この鍵がないと、せっかく回った迷宮を、もう一度回ることになってしまう。

そうそう、アタマオサエトビもかならずマスターしておくこと。

507

アクション度 6点　パズル度 6点　セーブ度 1点

出口は見えているけれどの部屋

左上の紫のトビラが第3ブロックの出口なんだ。でもこの部屋はとっても不思議な部屋で、左のエレベータで上がると右上に出て、右のエレベータで上がると左上に出る。もうおなじみの迷路の交差があるわけなんだ。出口が見えているのに進めない。これがおもしろいのさ。

左のエレベータで上がってくる。このとき王子は右によっておくこと。戦士が落ちてきたら、その瞬間にジャンプして入れ換わろう。

上から二番目のレンガを押す。バリアと騎士のタイミングをみて左下のレンガを半分押すんだ。

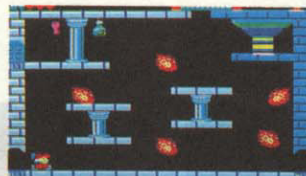
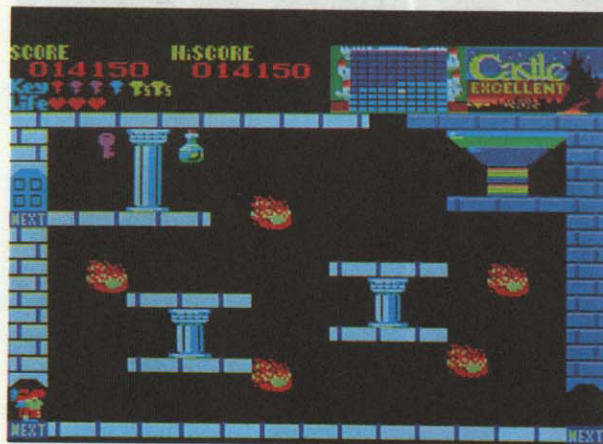
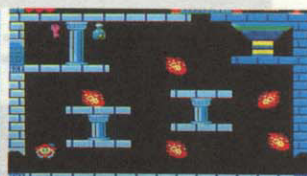
レンガの反対に回り込んで、騎士が近づいた瞬間にレンガを押して、騎士をつぶす。失敗したらもう一回。

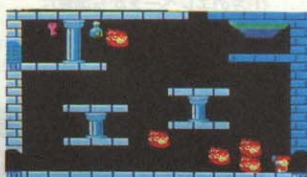
あとは道なりに右上の水色のトビラに進む。これと同じことを最後に右のエレベータでやればいいわけさ。

406

アクション度 10点　パズル度 0点　セーブ度 10点

炎がウジャウジャの部屋

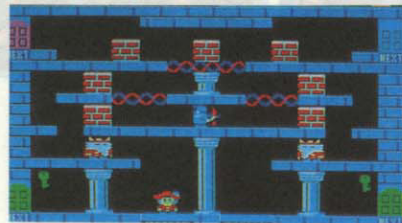
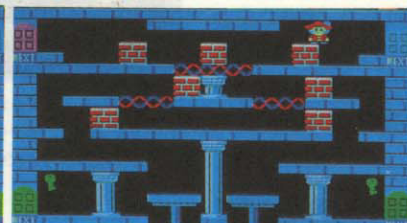
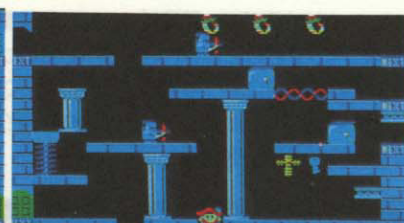
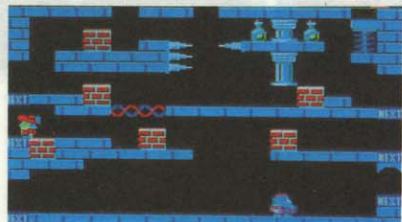
とにかく炎が手ごわい部屋だ。最初に入ってきたときは、いきおいで右の部屋に逃げ込む。上から落ちてきたときに、不死身光線を浴びて鍵を取って左の部屋に進む。最後に左からもどってきて、右の部屋に脱出。ここでは最後の左から右に通り抜ける方法を説明しよう。

左の部屋から入ってきたら、写真の位置まで進む。モタモタしている時間はないからすばやく動くこと。

写真の位置までジャンプする。落ちるときは右斜めに向かって落ちること。これがこの部屋のポイントさ。

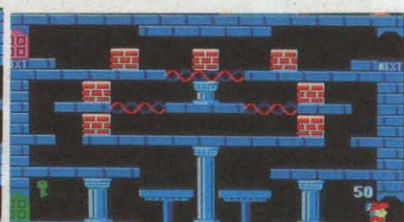
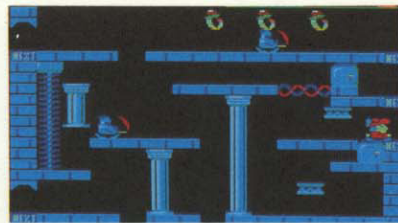
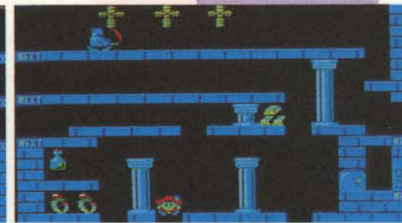
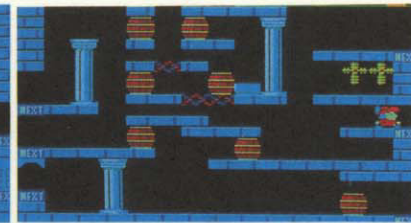
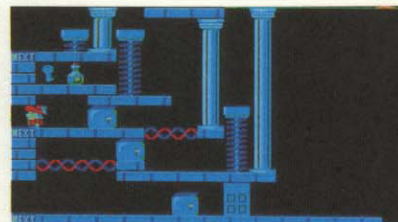
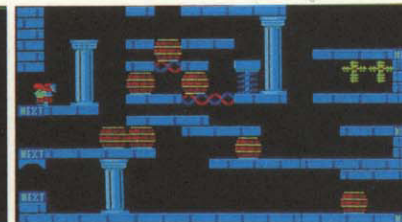
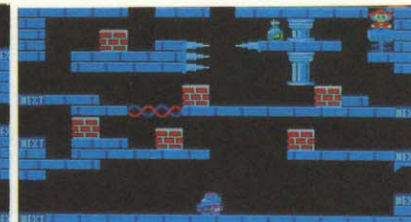
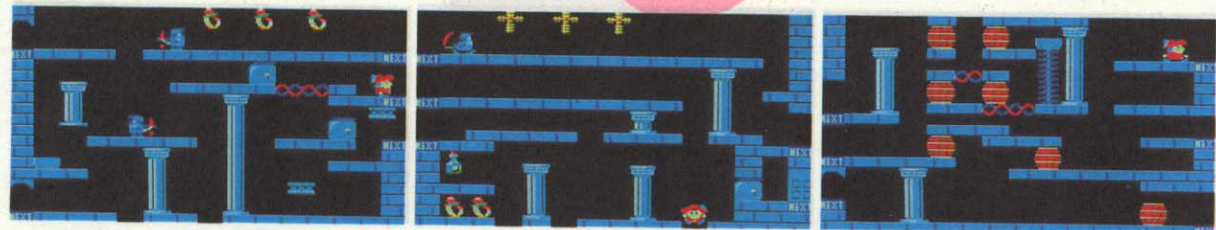
あとはただ右に進むのみ。さっきのジャンプさえうまくできれば、炎はやってこないはずだ。

これで脱出成功。この方法を使えば、アクション度10点の部屋もただの通路とかわらなくなっただろう。

507~507

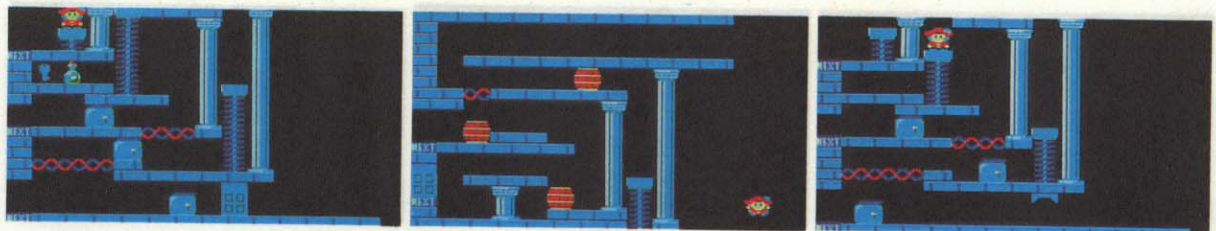
アクション度 4点 パズル度 9点 セーブ度 4点

これがほんとの迷路だぜ

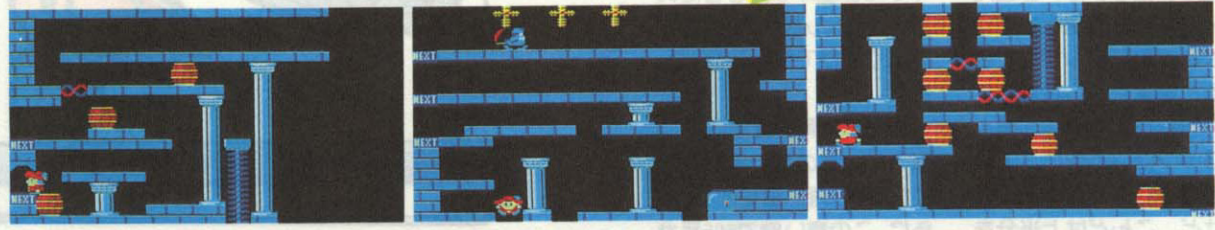
第3ブロックの出口に進む道順を、連続写真で教えてしまおう。

①左のエレベータから出発だ

②507号から508号へ

③508号から408号へ

④408号から407号へ

⑤407号から507号へ

⑥507号から508号へ

⑦頭押さえ飛びで509号へ

⑧宝を取って409号へ

⑨410号に顔だけ出して

⑩すぐに409号にもどる

⑪409号から408号へ

⑫408号から508号へ

⑬508号から509号へ

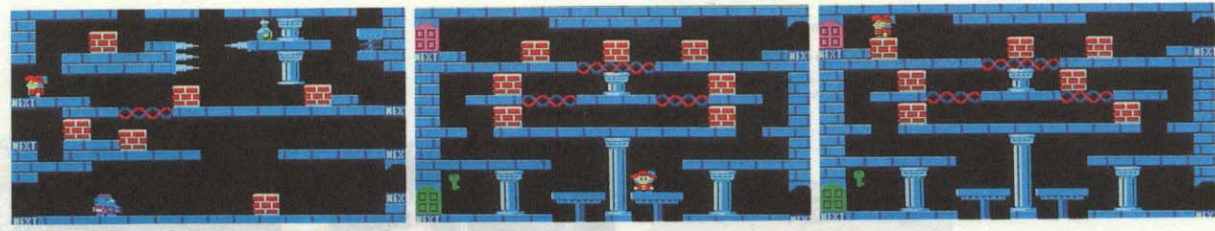
⑭509号から409号へ

⑮409号から410号へ

⑯410号から510号へ

⑰510号から410号へ

⑱410号から510号へ

⑲510号から509号へ

⑳509号から409号へ

㉑409号から408号へ

㉒408号から407号へ

㉓507号に上がってきて

㉔最後に脱出

上半分を通るんだって

第4ブロックは、ほとんど一直線で、迷路としてはいままでのブロックにくらべると簡単かもしれない。

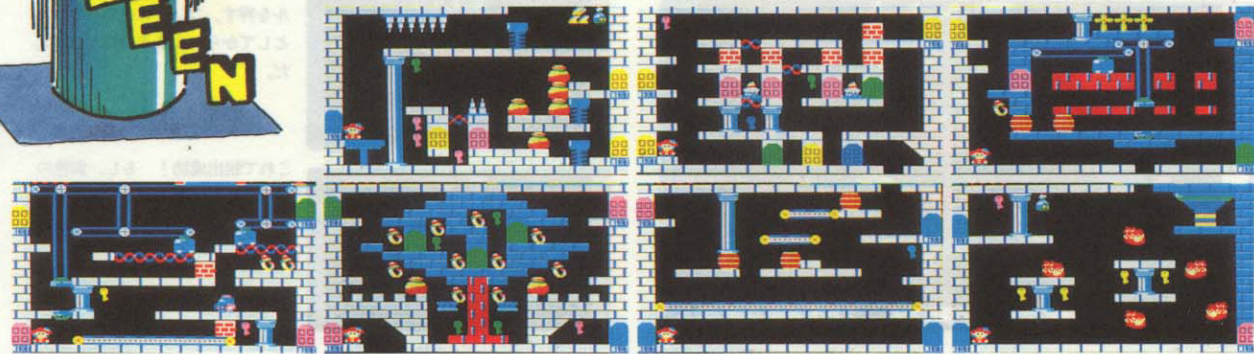
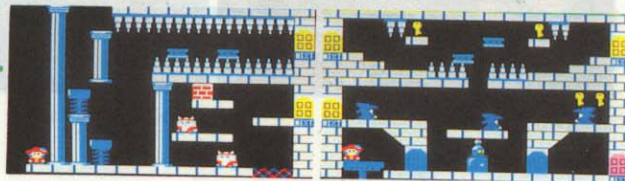
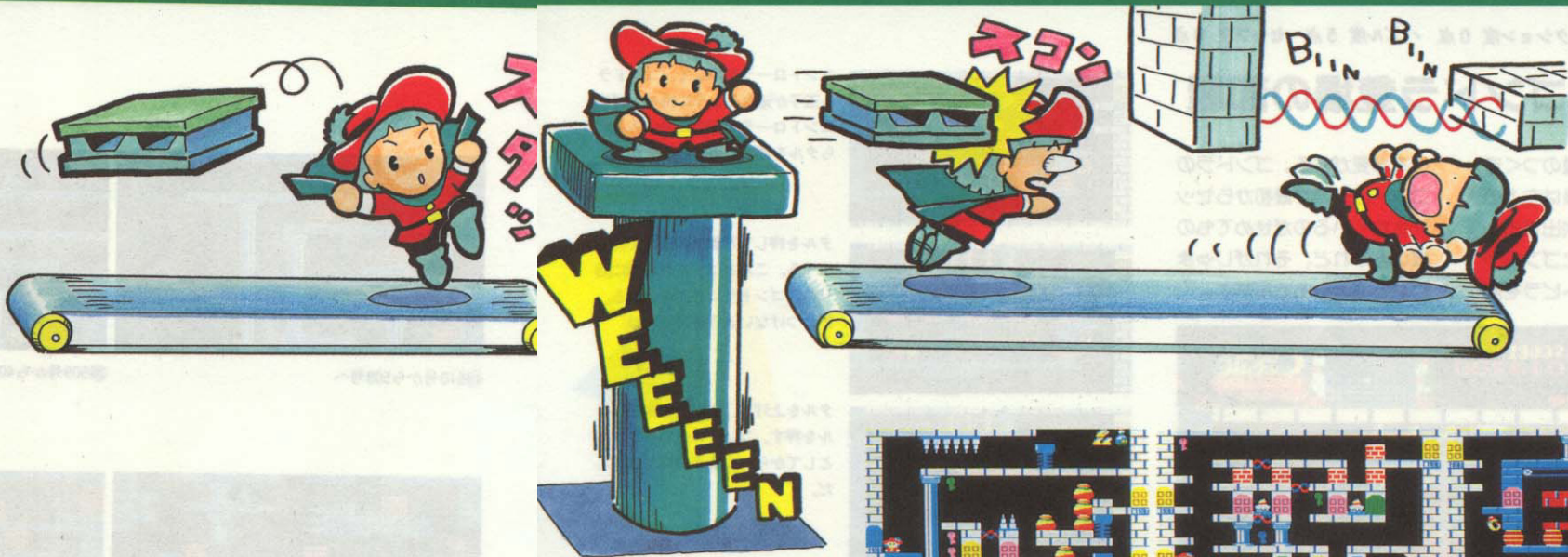
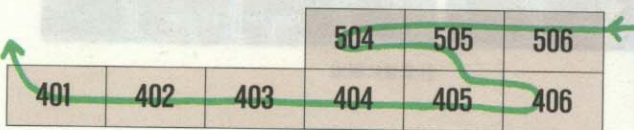
401号から404号は、第1ブロックにいる間に、下半分を通ったことがあるはずだけど、こんどは上半分を通るんだ。402号や403号の穴に落ちると第1ブロックに戻ってしまうから、注意が必要だね。

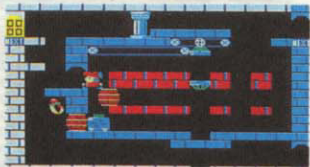
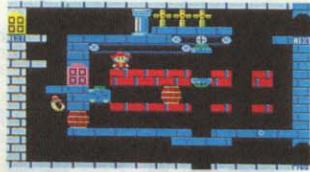
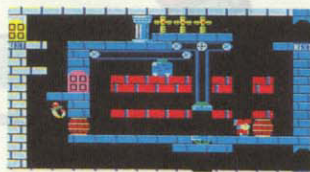
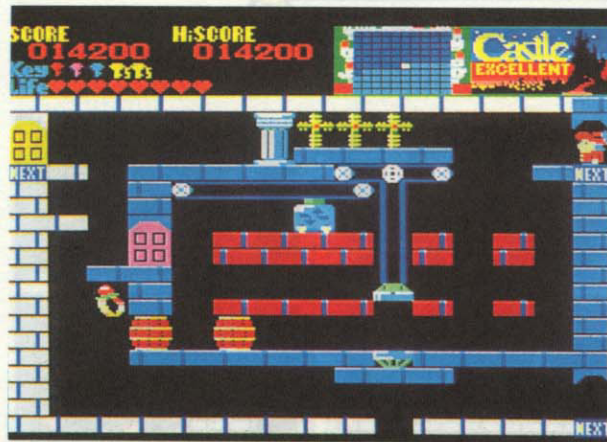
このブロックでポイントになるのは、504号と505号のふた部屋かな。さきに505号に入るんだけれど、最初は通り抜けて504号に進むんだ。

504号の紫の鍵をふたつ取って、その紫の鍵を使って505号の青い鍵を取り、さらに、この青い鍵で505号から405号に下りる。得点の低い鍵を使って得点の高い鍵を取る。これがキャッスルの基本だね。

それから406号の紫の鍵を忘れないこと。

506

アクション度 0点　パズル度 5点　セーブ度 0点

またまたゴンドラ登場の部屋

さてこの部屋は二重のつくりになっている。最後は左上の黄色いトビラから脱出するんだけれど、その前にゴンドラを動かして紫色のトビラを開ける必要がある。ゴンドラのコントローラが最初からセットされているのがせめてもの救いだけれど、それがじゃまになる場合もあるんだよ。

コントローラを押して、ゴンドラを王子が通れるように持ち上げる。コントローラの反対に回り込んだらタルを通すためにおろそう。

タルを押して写真の位置まで持ってくる。こんどはタルの右側に回り込みゴンドラにタルをのせる。押しつけないよう注意してね。

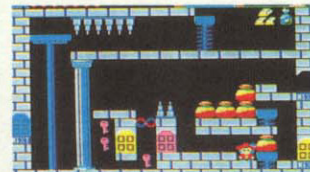
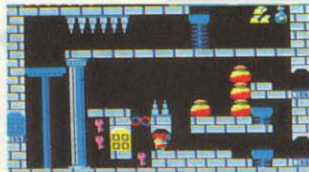
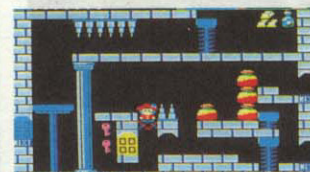
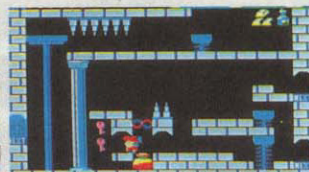
タルを上げて、赤い床の中央にタルを押す。コントローラを左に落としてからタルを半分押し出すんだ。

これで脱出成功！　もし、紫色の鍵がたりない場合は下のタルを押し出して、下の部屋に落ちればいい。

504

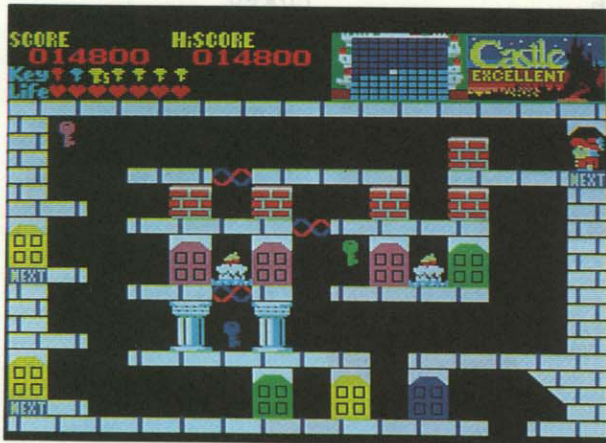
アクション度 3点　パズル度 5点　セーブ度 1点

壺をつぶそうの部屋

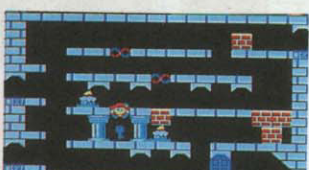
504号と505号はとても関係が深い部屋なんだ。最初に505号を通りぬけて、504号の紫の鍵と、緑の鍵を取ってから505号の青い鍵を取り、下のトビラから脱出する。でも、まずは504号の紫の鍵、壺をうまくつぶすのと、バリアの使い方がポイントだよ。

上の黄色いトビラから入って壺を落として、下の壺をエレベータにはさんでつぶす。ここまでは簡単だね。

下の黄色いトビラから出て、もういちど入ってくる。紫のトビラを開けて、紫の鍵をとる。これでさしひきゼロ。

こんどはバリアの上に立つんだ。「1、2、3…」と数えながら、動き出す直前にジャンプして、バリアの上に立つ。

右の3段積みの壺をすべてつぶす。左の壺を落として黄色いトビラの手前に押して、紫の鍵ふたつが手に入った。

505 アクション度 2点　パズル度 6点　セーブ度 0点

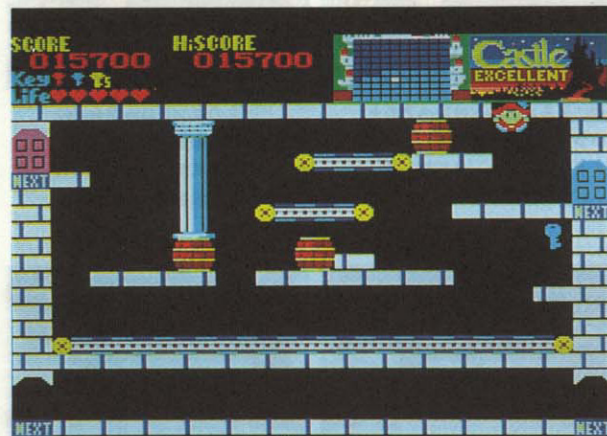
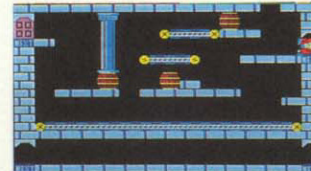
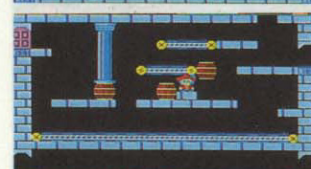
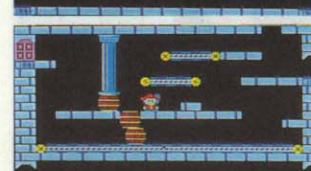
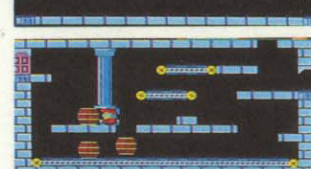
ローソクがじゃまだの部屋

青いトビラを開けて下に落ちるのがこの部屋の脱出方法だ。ちょうど青い鍵もあることだしね。でもこの鍵がなかなか取れない。504号で紫の鍵を3つと緑の鍵を集めてから挑戦するのだけれど、どうもローソクがじゃましている。とにかくややこしい部屋なんだ。

まずは開けられるトビラを全部開け、中段の緑の鍵を取ろう。つぎに開けるのは右の緑のトビラだ。

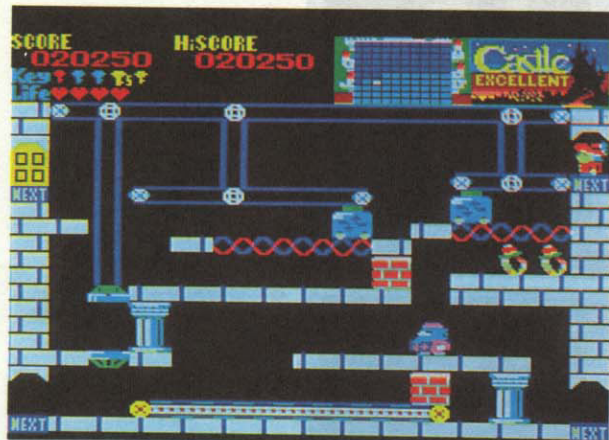
右のレンガを落として、真中のバリアを通り抜けてもうひとつレンガを落とす。このとき下のレンガを半分右に出すこと。

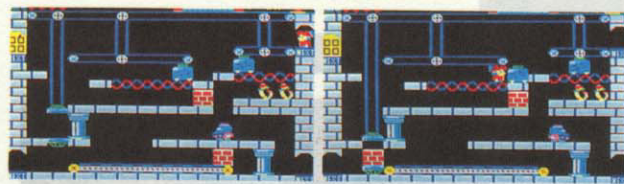
緑のトビラを開けてローソクを左に落とそう。二段に積んだレンガの右側にレンガを落とすんだ。

最後のレンガをローソクの上に積んで紫のトビラを開ける。青い鍵を取ったら、いちど左の部屋に出て、下の部屋に脱出だ。

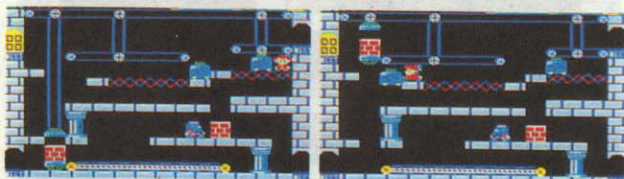
405 アクション度 10点　パズル度 7点　セーブ度 0点

タル流しの部屋

この部屋は左の紫のトビラから脱出するんだけれど、ひとめ見ただけで絶対とどかないのがわかるね。うまく3つのタルとベルトコンベアを使うんだけど、タイミングが難しい。まあ失敗しても死ぬことはないし、右の部屋に出れば何回でも挑戦できる。右の部屋の鍵も忘れず取ること。

まず、水色の鍵を取って右の部屋の紫の鍵を取る。

上の段のタルをベルトコンベアにのせ、王子を写真の位置に動かそう。王子のすぐ右にタルが落ちてくるぞ。

右のタルをいちばん下のベルトコンベアに落とす。ここからが大変だ。流れてきたタルの上に左のタルを落とす。

落としたタルの上に立って柱の下のタルを左に押す。失敗したら右の部屋にいってもういちど。

403

アクション度 4点　パズル度 6点　セーブ度 0点

コントローラがふたつもある

403号はもう知ってる部屋だよね。ゲームが始まったすぐあと、第1ブロックにいるときに一度通っているはずだ。こんどは上半分のパズルを解かなくてはならない。しかもゴンドラのコントローラがふたつもある。レンガを黄色のトビラの下に持っていけばいいのだけれど。

部屋に入るとベルトコンベアの上をレンガが左に流れていく。おおいそぎでコントローラを押して、ゴンドラで止めるんだ。

こんどは左のコントローラを右に押してレンガを完全にゴンドラにのせよう。それから中段のレンガを落として指輪を取る。

つぎに右のコントローラの右側でバリアにのって、そのコントローラを左に押す。ただし押しすぎに注意すること。

最後に左のコントローラでゴンドラを上げる。いい忘れたけれど、バリアが動いていないと、コントローラを動かすことはできないぞ。

いまだから教えよう妖精のヒミツ

もうゲームがこのページのあたりまで進んだ人はひとりめの妖精を助けているはずだね？　えっまだ助けてないって。フームそんな人のために妖精のヒミツを教えてしまおう。

むかしむかし、グロッケン城のある辺りにはブナの森がありました。そして、この森にはたくさんの妖精が住んでいたそうです。

ところが、魔王がやってきて、妖精の魔力の秘密を盗みだそうと、ふたりの妖精を、城の中に閉じ込めてしまったのです。

それいらいブナの木は枯れ、美しかった森もあれてしまいました。

ラファエル王子はお姫様を助ける途中でふたりの妖精を助け出すことになる。ひとりは第2ブロックの209号の部屋にいて、もうひとりは第6ブロック702号の部屋にいるはずだ。

この妖精達は青いトビラで閉じ込められていて、青い鍵がないと助けだすことができない。ラファエル王子は青い鍵を求めて、城の中をさまよい歩くことになるんだ。

ところで、妖精達を助けると、はたしてなにがおこるのかな？　やっとここからこのページの本題だね。実況中継でやってみよう。まず青い鍵をもって、ひとりめの妖精のいる部屋にいく。青いトビラを開けてみよう。トビラを開けたからといって、妖精が飛び出してくるようすはない。王子を近づけてタッチ！　おっ画面がクリアされたぞ。妖精が飛び回る。メッセージがあらわれた。「あかいかぎをさしあげます。たいせつにつかってください」だって。中継終わり。

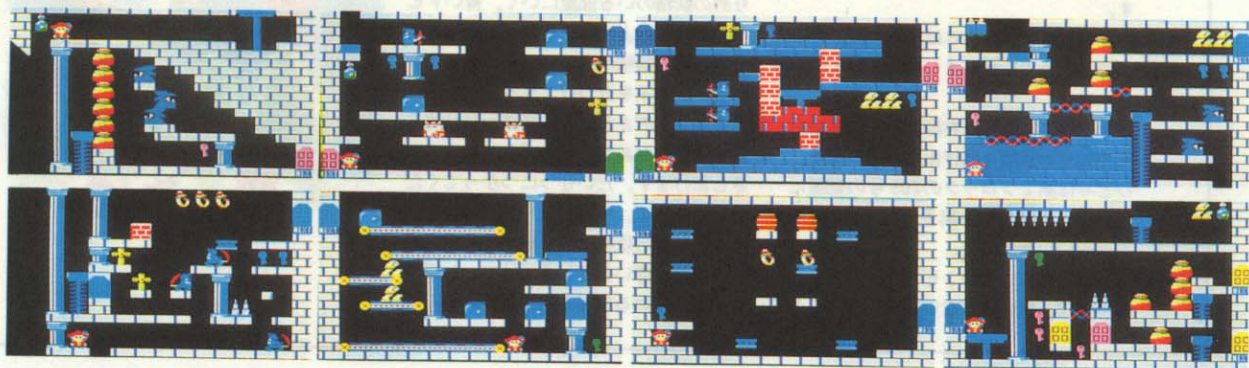
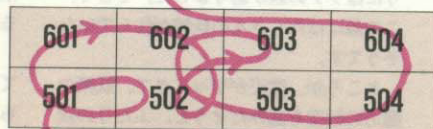
ふたりめの妖精は赤い鍵をくれたうえに、地図に赤いしるしをつけて、お姫様の捕まっている部屋を教えてくれるんだ。

もう一度、反対側に回り込め

第5ブロックでややこしいのは、502号と603号のふたつの部屋。この部屋は両方とも、部屋のかた方から入って、仕掛けをする。それから一度外に出て、部屋の反対側から入り直す必要があるんだ。

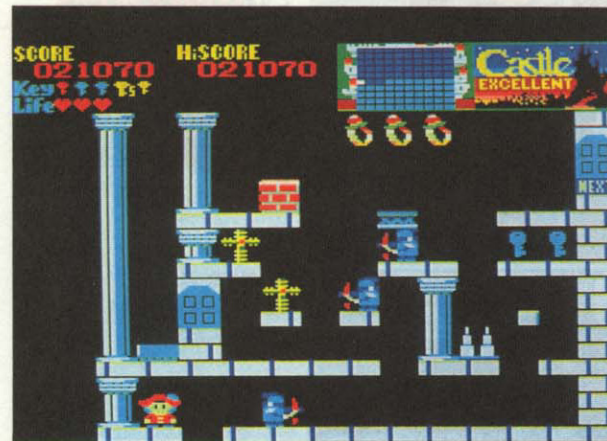
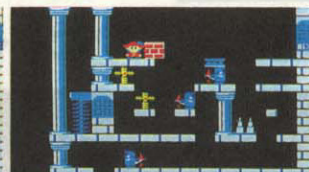
もし最初に仕掛けをするのを忘れると、603号では、かなりの後もどりをさせられるし、502号ではゲームが進められなくなってしまう。

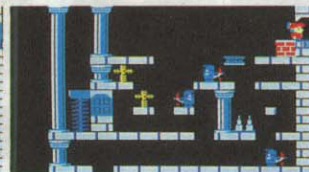
ふた部屋とも後ろのページで解説してるからそっちを見るといい。

このブロックの出口は602号の左上のエレベーターになっている。602号は第5ブロックの交差点のような意味がある。このエレベータにのるために、他の部屋を回るんだ。

501

アクション度 7点　パズル度 4点　セーブ度 5点

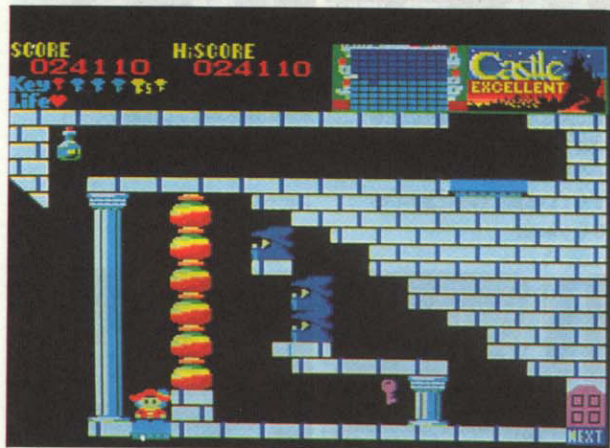
ブロックの上が大変だの部屋

この部屋は最初に右の502号の部屋に入ってから、もどってきて、左のエレベータにのって上がる必要があるんだ。エレベータにのる方法は簡単だね。レンガを水色のトビラの下に押す。それじゃどうやって右上の水色のトビラを開けるか？　それをこのページで教えてしまおう。

部屋に入ってきたら、騎士の上を飛び越す。飛び越せる場所はただひとつ写真の場所だね。空中でふんばっている間に騎士に左へいってもらうんだ。

水色の鍵をふたつと指輪をとってレンガの左側に回り込む。それからレンガを半分右に押し出す。ここからがこの部屋のおもしろさだよ。

空飛ぶブロックが近づいてきた瞬間にレンガを右に押す。レンガがブロックの上にのったら、つづいて王子ものる。

ブロックの上を王子とレンガがいっしょに動き、水色のトビラの手前まで押す。あとはレンガにのれば脱出成功だ。

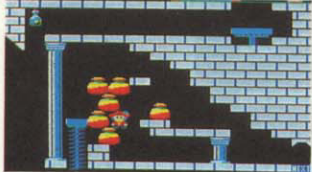
601

アクション度 8点　パズル度 7点　セーブ度 10点

必殺魔女かたぐるまの部屋

入ったとたんに王子の身に危機がせまる。エレベータのすぐ右は壺の６段積み。左は壁だ。「危険があぶない！」なんて古いジョーダンをいっても しかたがないが、どう壺を動かすか？　魔女はどうする？　紫の鍵はどうする？　考えなくっちゃいけないことがいっぱいだね。

この部屋に登ってきたら、いちばん下の壺を半分押す。押したらすぐもどらないと、エレベータに、はさまれるし、押しすぎると壺が落ちてくる。緊張の一瞬だ。

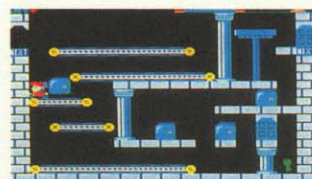
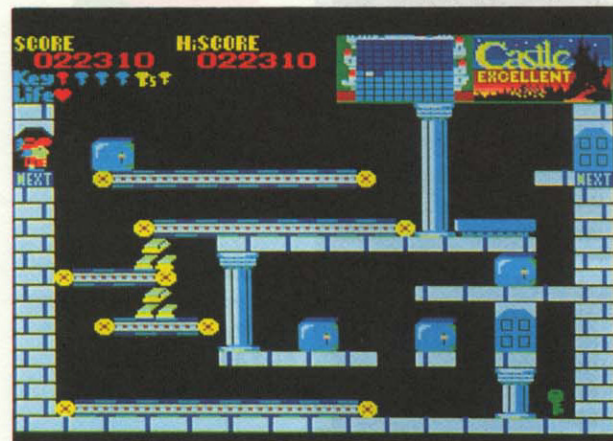
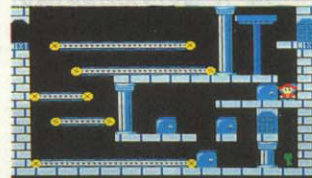
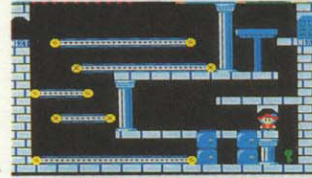
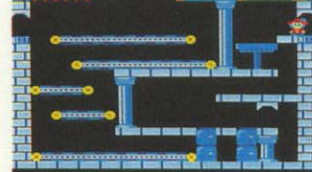
下から３つめの壺を同じように半分押す。さらにエレベータにのっていちばん上の壺を落とすんだ。とりあえずひと休みできるね。

いちばん上に飛び出てる壺を押して上の魔女をつぶそう。そのまま押してると下の魔女もつぶせるだろう。

紫の鍵を取ったら、右のトビラから脱出だ。さっきの壺をふみ台にして登るんだよ。

502

アクション度 6点　パズル度 4点　セーブ度 1点

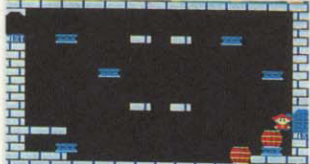
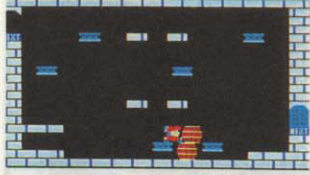
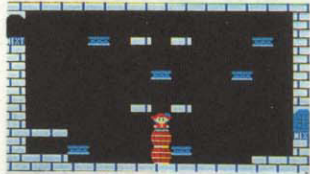
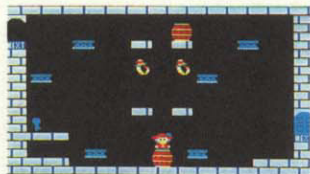
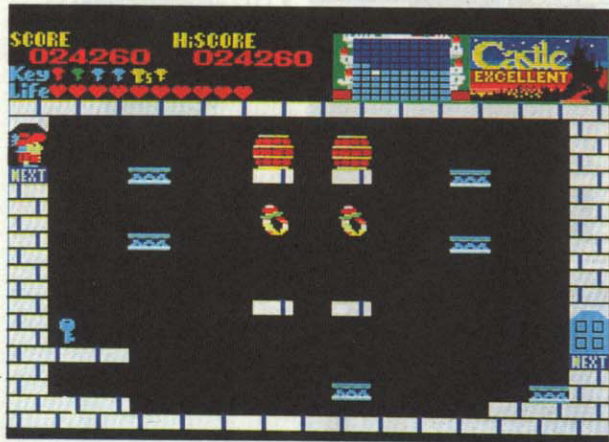
左から入ってもういちど

この部屋にはベルトコンベアが５つもある。そして右下には大切そうな緑の鍵がひとつ。部屋に入るとベルトコンベアの上を金庫が流れだす。さて どうすれば、緑の鍵を取って無事に脱出できるか？　左から入って仕掛けをして、反対から入って鍵を取るというのが答えだよ。

部屋に入ったらおおいそぎで金塊をふたつ取ろう。ジタバタしてると金庫に押しつぶされるか、床まで落とされるぞ。

金塊を取ったら左の部屋に引き返す。こんどは上の部屋からエレベータの上に落ちてくるんだ。それまではこの部屋のことは忘れていてもいいよ。

こんどは金庫がベルトコンベアの最後まで流れてくるね。この金庫を使って、水色のトビラを開ければいいんだ。

さて緑の鍵を取ったあとは、どこに進むか？　たぶん、右の部屋に行きたくなるだろうけど、エレベータで上がるのが正解さ。

503

アクション度 9点　パズル度 9点　セーブ度 4点

ブロックのタルづめの部屋

脱出口は見ただけでわかるよね。そう右下の水色のトビラだ。そしてそのトビラを開けるために手前にタルを積む。でもようく見てほしい。タルはひとつじゃたらないし。ふたつだと多すぎる。縦にもうちょっと長いタルがあればいいのだけれど。さてどうするか考えてみよう。

まず、いちばん下に飛んでいるふたつのブロックの間に左のタルを落とす。部屋に入ってきて、できるだけ速くタルを落とせば、ブロックの間に落ちるはずだよ。

つぎに、右のタルを落として、タルとタルの二段がさねを作るんだ。ついでに指輪と鍵も取っておこう。

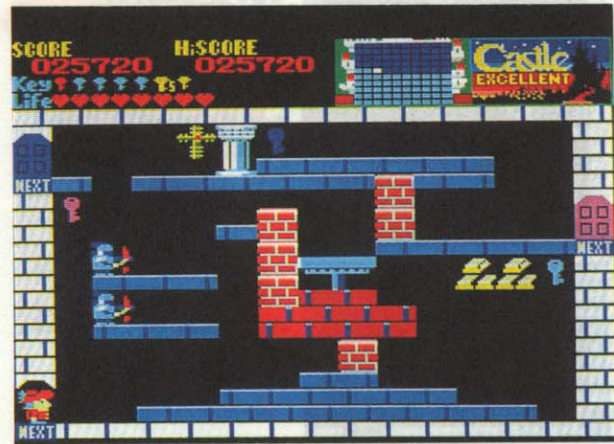
まず下のタルを半分右に出す。こんどは空飛ぶブロックにのって、上のタルを半分右に。これを繰り返して写真の位置まで移動させる。

いちばん難しいのがこの瞬間。右のブロックの上にタルを押すんだ。ブロックが右の壁にぶつかったときにタルを押すといい。

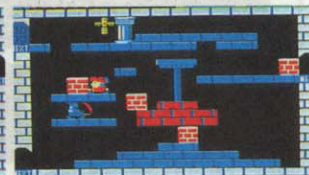
603

アクション度 4点　パズル度 7点　セーブ度 2点

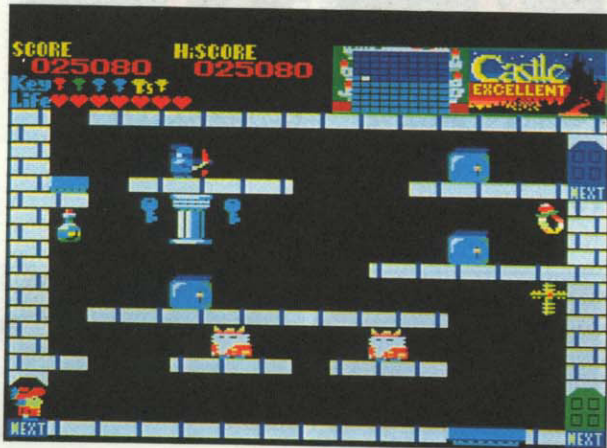
青いトビラに脱出しろの部屋

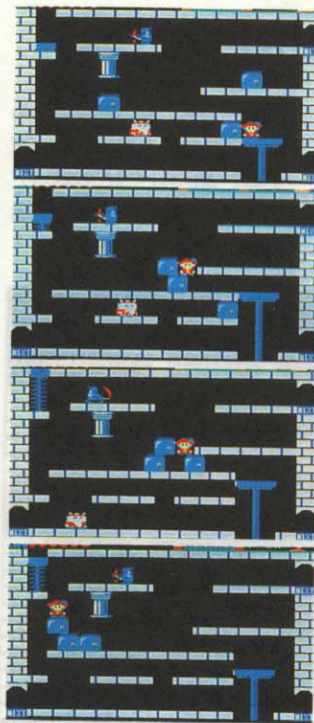
さて、この部屋も左から入って紫の鍵を取り、その鍵を使って右から入り直す必要がある。しかも、つぶしておかなければならないレンガもあるし、とてもこまった部屋なんだ。紫の鍵に紫のトビラ、青い鍵に青いトビラと対応しているのだけれど、どうも簡単にはいかないようだ。

左から入ってきて、金塊ふたつと水色の鍵を取る。つぎに紫の鍵を取るんだけれど、二人の騎士をうまくよけて取る必要があるんだ。

それから右から入ってきたときに備えて、いちばん上のレンガをつぶす。これがこの部屋のポイントだよ。

右から入ってきてレンガをひとつだけつぶし、青い鍵を取る。ひとつだけレンガをつぶすには、エレベータの下にはさむといいんだ。

エレベータをうまく使い、レンガを写真のように押して、騎士をつぶす。あとは左上の青いトビラから脱出するだけだ。

アクション度 8点　パズル度 9点　セーブ度 6点

とーてっも金庫が大変だ!

この部屋は目に見えない形で上と下に分かれているんだ。出入口が4つもあるのに最初に入ってきたときは、エレベータの下に落ちるしかない。

緑の鍵があれば右の部屋にいくことができるけど、左のエレベータで上がるには、青いトビラから入ってくる必要がある。この方法を説明するぞ。

トビラのすぐ左にある金庫を写真の位置に退避させる。絶対にエレベータにはさんでつぶさないように!

つぎに左の金庫を下にして、写真のように右の金庫を積み上げる。このあと反対から回り込んで下の金庫を左に半分押すんだ。

さっき退避させておいた金庫を写真の位置まで動かして、この金庫に立って上の金庫を半分左に押すんだ。

こんどは下の金庫を半分左に押す。つまり二段に積んだ金庫をカワリバンコに押すために、残りの金庫を使うってわけさ。

魔王はいい人 僕はだめな子

わたくし、グロッケン国の特派員レポ太田は、魔王と恐れられているグロッケン城主について住人インタビューを試みた。そのなまなましい模様を伝えよう。

○レポ太田　大変いそがしい所おあつまりいただき、ありがとうございます。本日はこの城の城主であられる魔王についてみなさまに語っていただきたいと思います。まず日夜城の警備にあたっている騎士さんから順におはなしください。

○騎士　自分は魔王はすばらしい人だと思います。こんな大きな城を持ってるし、大きな宝石をいっぱい持ってるし、自分たちにもチャント給料をはらってくれるし、ごはんだって着るものだってくれるんです。

○魔女　わしら魔女の間では魔王は神といってもよかろう。魔力、知恵ともにこの世界にいるすべての者の中で最高なのじゃ。わしも速く魔王のような魔女になりたいと思っている。ただ、あの姫に対する執着はこまったものだ。

○炎　ボワボワボボボッ全知全能なる魔王よ。われ地獄よりもどりて魔王につかえる。これほど完全な王は地獄にもいない。

○司教　魔王が悪事を働くと人々はいいますが、わたくしはそうはおもいません。まよえる子羊たちをおすくいしているのです。魔王の教えに背いてはなりません。

○戦士　強いやつは好きだ。魔王はだれよりも強い。それに、だれよりも賢い。魔王こそ、この世界をおさめるために生まれてきた男だ。魔王がつれてきた姫は魔王につかえ、この国の王妃になるべき。

妖精を助けだせパート2

第6ブロックに入ったらいきなり、妖精がいるね。この妖精は青い鍵ふたつで閉じ込められている。そして妖精を助けだすと紫の鍵も取れるようだ。

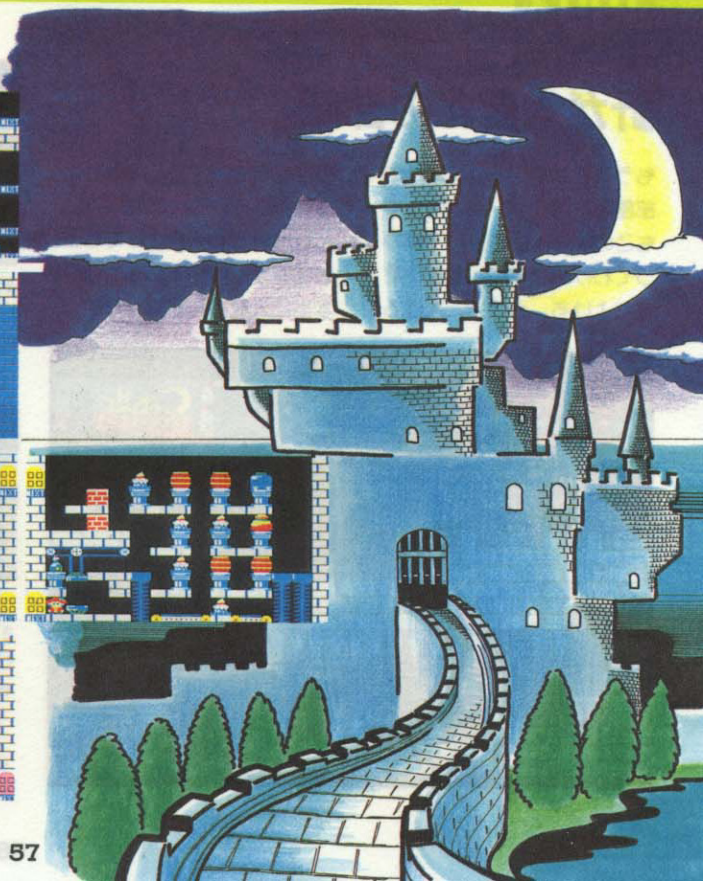
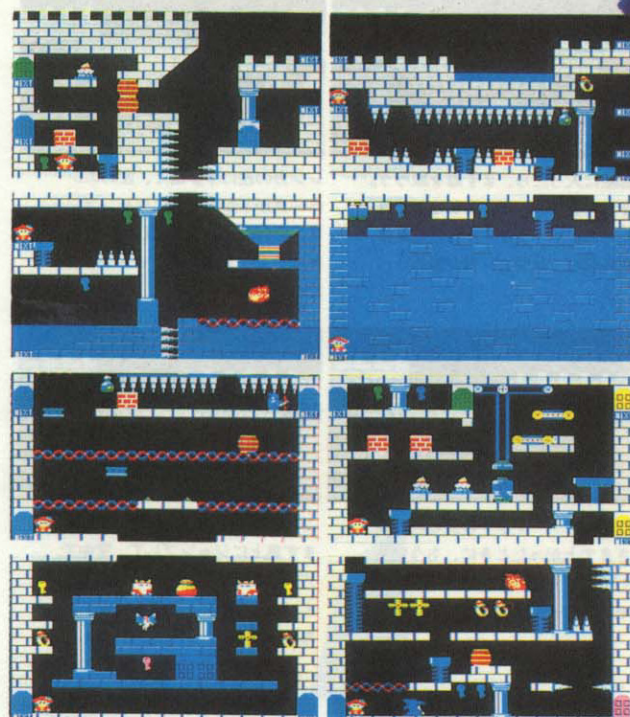
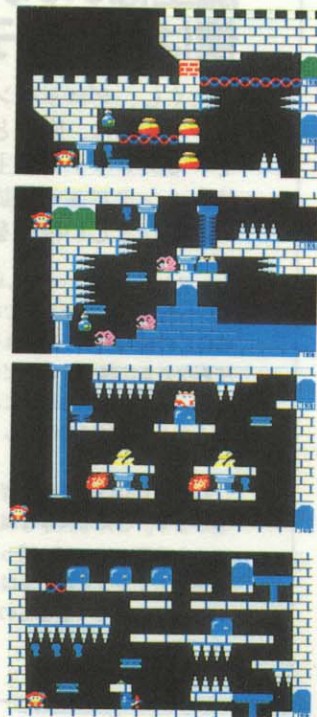
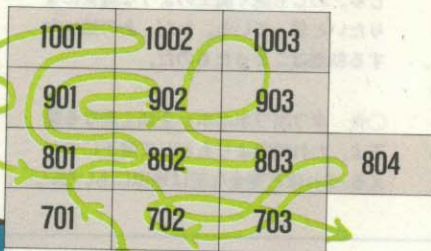
それじゃあ簡単に青い鍵の取り方を説明しよう。まず、緑の鍵を集めることが大切なんだ。緑の鍵がある部屋は、1002号、803号に1個ずつ、それから902号に2個ある。803号の緑の鍵の取りかたは、59ページからの連続写真で説明しているから、そっちを見てほしい。

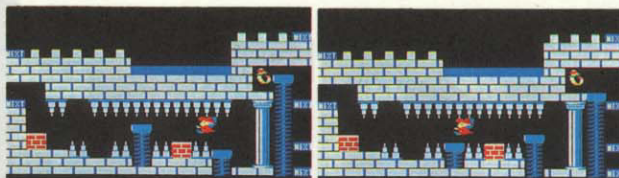
この緑の鍵を使って901号と803号の青い鍵を取る。妖精を助けて、紫の鍵を取ったら、703号の紫のトビラから、つぎのブロックに進むんだ。

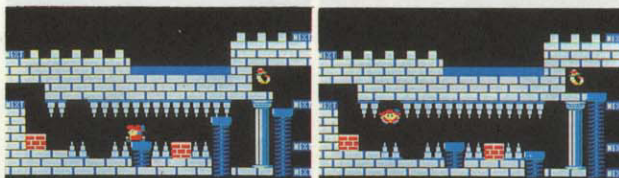
それから、703号のタルはかならず、つぶしておくこと。もしつぶし忘れたら804号のパズルをもう一回解かなくてはならない。

とにかく4×3＋1部屋という、いままでになく大きなブロックだから、それなりの心構えをしてかかるように。

1003

アクション度 10点　パズル度 0点　セーブ度 10点

針が大変だの部屋

もうここはアクションだけの部屋。アクションっていってもこのゲームはバシバシ撃つってわけではなく、ただひたすらよける、さける、逃げるのアクションがあるのみ。まあそれはそれで、おもしろいんだけれど。それにしてもこの部屋は上も下も針ばっかり。本当に大変な部屋なんだ。

部屋に入ったら、まず命を取ろう。そして必ずセーブすること。それからエレベータが下がったときに直角飛びでレンガに飛び乗る。

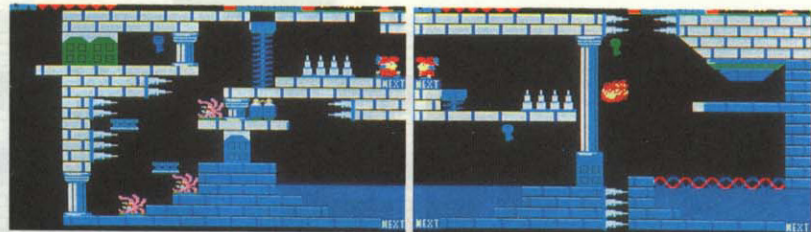
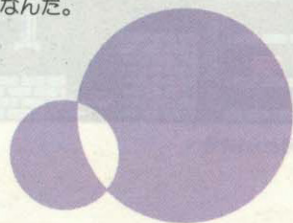
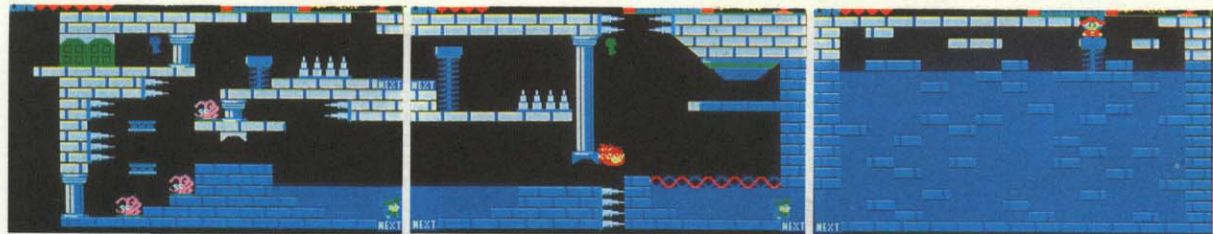
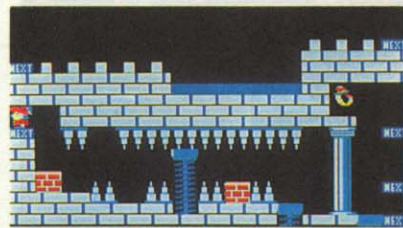
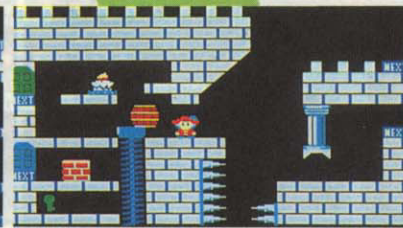
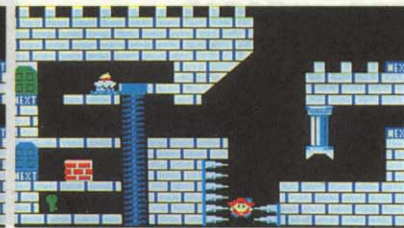
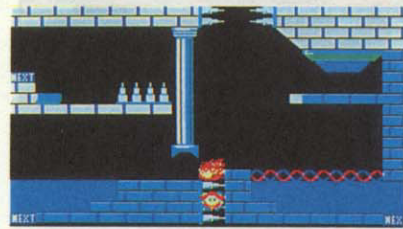
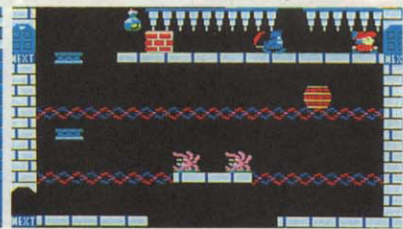
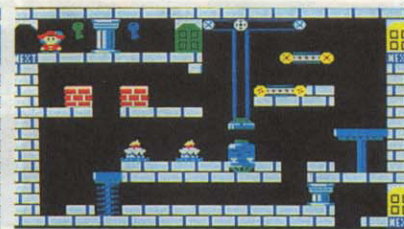
レンガの左に半歩出て、左のエレベータが下がるときにジャンプ。でもこのジャンプが難しい。ほんとにチョットだけのジャンプなんだ。

さてエレベータが下の針と同じ高さまで上がったときに、もういちどチョットだけ左にジャンプ。チャンスは一回しかない。

ここまできたらもうしめたもの。まず真上にジャンプして、空中で方向を変え上に針のない場所でふんばる。落ちはじめてから左に落ちる。

1002～803

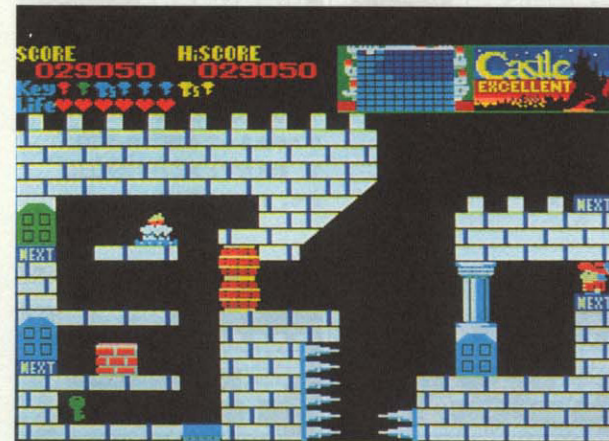
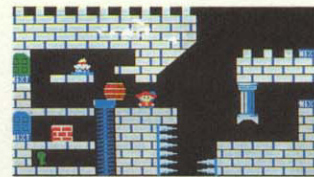
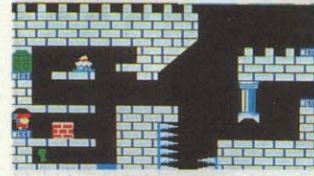
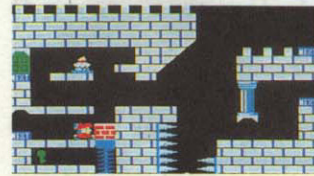
アクション度 5点　パズル度 5点　セーブ度 5点

803号の緑の鍵の取りかた

連続写真で、803号の緑の鍵の取り方を説明しよう。902号の不死身光線を利用するのがポイントなんだ。

901号から902号へ　　緑の鍵を取って901号へ

901号から902号へ　　902号から903号へ　　903号から1003号へ

1003号から1002号へ

1002号でタルをつぶす

1002号から902号へ

不死身光線を浴びて802号へ

802号から803号へ

やった緑の鍵だ

1002

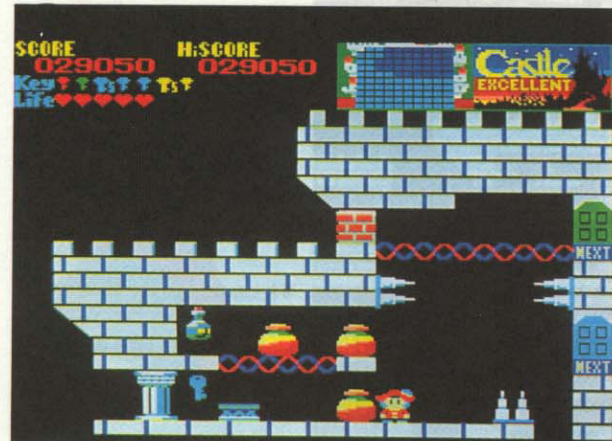
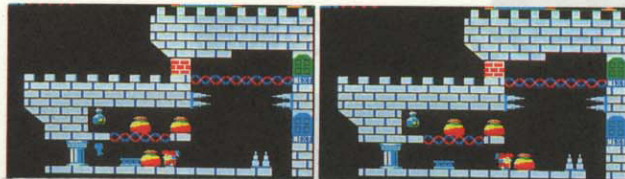
アクション度 6点　パズル度 6点　セーブ度 3点

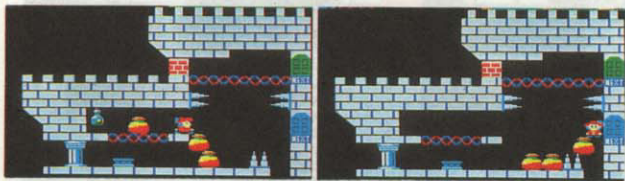
ローソクを回せの部屋

グロッケン城の最上階の部屋だね。この部屋も右からと、左からの二回入ってくる必要がある部屋なんだ。つまり、左の水色のトビラから入ってきて、上の緑のトビラから脱出。そしてそのためには、さきに右から入ってきて、ふたつのタルをつぶす必要があるんだ。

右から入ってきて、エレベータが下がっているときに、下のタルを半分押して、ふたつともつぶす。針の間から下に脱出。

つぎに、左の水色のトビラから入ってくる。エレベータが下がっているときにレンガを押して、いそいでローソクを落としにいく。

落としたローソクの右側に落ちて、ローソクを一歩左に押す。王子はレンガの上から右上のくぼみに向かってジャンプ。

レンガが上がっていたときに左に押す。あとはローソクの上にレンガを積み、緑の鍵を取って脱出するのみ。

1001

アクション度 10点　パズル度 2点　セーブ度 10点

重力なんか気にするな

グロッケン城の最上階の左すみの部屋。緑のトビラから出てきたときは、思い切って屋上から飛び降りるんだけれど、下から上がってきたときは、水色のトビラに脱出する。ブロックにのって壺を押すんだけれど、壺が3つでたりるかどうかが問題だ。失敗したら穴から落ちよう。

まず下の壺を押して左側に回り込む。ただし、あんまり押すとブロックの往復が速くなるから写真の位置がいい。

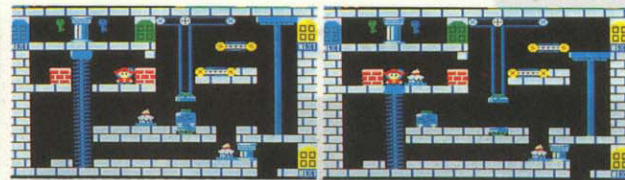
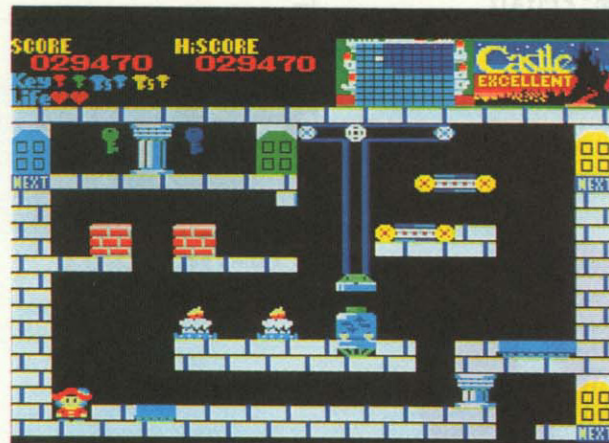
下の壺を写真の位置まで押す。バリアが止まってる間にジャンプして、動きだすときにバリアの上に立ち、右の壺を落とすんだ。

下の壺を半分右に押し、空飛ぶブロックにのって上の壺を押す。これを右の針ギリギリの場所までくり返す。

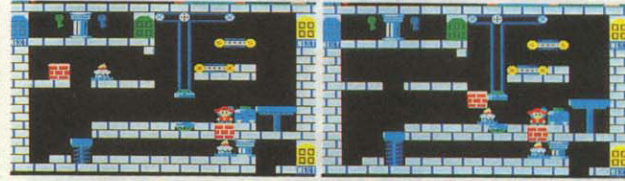
のこった壺を落として針の上に壺を押す。それにしてもこの時代にはニュートンは生まれてなかったのだろうけど？

803

アクション度 7点　パズル度 10点　セーブ度 5点

レンガを持ち上げろの部屋

この部屋に妖精を助けるための青い鍵のひとつがある。でも、簡単には取ることができないんだ。ゴンドラを使ってレンガを上げるのだろうけど、コントローラがちゃっかりゴンドラの中におさまっている。脱出はエレベータで右上のトビラを開ければいいのだけれど、どうすればいいのやら。

左のローソクをエレベータが下がるときに落とす。いそいでエレベータの左に降りて、このローソクを写真の場所まで押そう。それから、右上のレンガを写真の位置にもってくる。

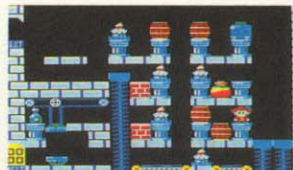
のこったローソクを写真の場所に動かすんだ。エレベータが下がったときにローソクを押し、王子はコントローラを台にして、上の段に登っていること。

右のレンガをローソクの上に落として、コントローラをゴンドラの右に動かす。これでコントローラをロープにセットできるようになったね。

ローソクを半分だけゴンドラにのせ、その上にのこったレンガを落とす。あとはゴンドラを持ち上げるだけ。

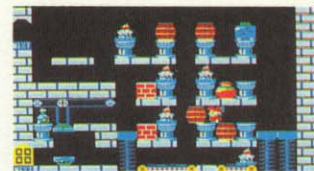
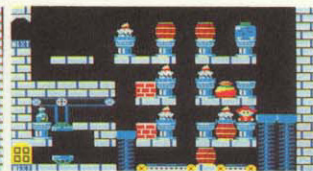
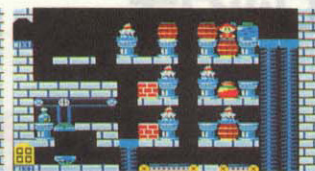
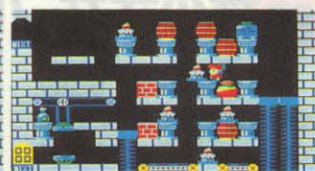
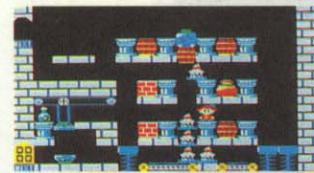
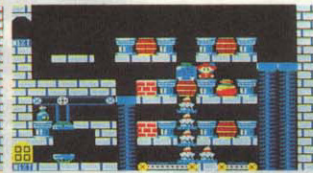
804

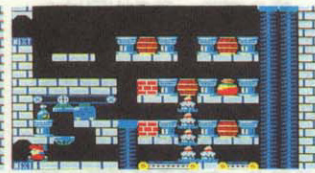
アクション度 7点　パズル度 10点　セーブ度 5点

ローソクなんか大っ嫌い

ついにでました。この部屋がパズルとしてはグロッケン城の中でいちばん難しい部屋だろうね。コントローラをロープにセットして、ゴンドラを持ち上げりゃいいのだけれど。最初になにをするかすら見当がつかず。だんだんローソクがイチゴのケーキに見えてきたりして。

まずはレンガふたつを写真の位置に移動させ、壺と右下のタルを落とす。あと考えるのは、9個の荷物のことだけさ!?

つぎに、右のエレベータが上がった直後で左のエレベータが下がる直前に下のローソクを右に押すんだ。

出したローソクの上に右上のタルとコントローラを落とす。

いそいで左のエレベータを使って上に上がり、タルを落とす。

ローソクがエレベータにのったら、タルのあった場所にローソクをいれる。

同じ方法を使っていちばん下にあるタルをコントローラの左に落とすんだ。

左中段ローソクを右に落としてから、右中段のローソクを左に半分出す。これがこの部屋のポイントさ。

左上のタルを落とし、ローソク4つを写真のように積み上げる。

半分出ているローソクを落とすと、あーら不思議コントローラがちょうどいい場所に顔を出す。

左のエレベータが下がるときにコントローラをのせ、上がるときに左に押してロープにセットする。

これで脱出。じつは別解もあるから考えてみてね。

一番小さなブロックさ

第７ブロックは、５つの部屋からできている、とっても小さなブロックなんだ。しかも、５部屋の中で、下のふた部屋は第５ブロックと第８ブロックのふたつのブロックと重なっているんだ。

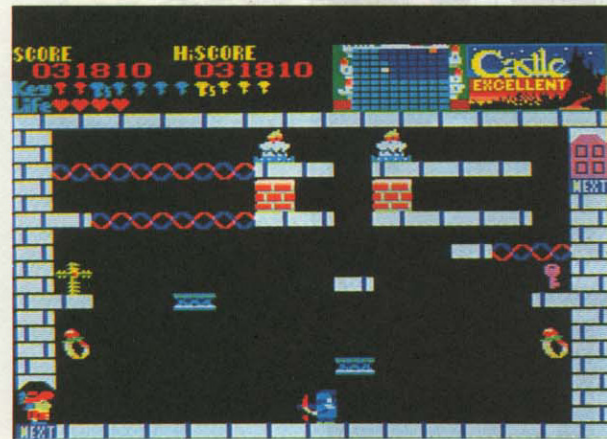
第７ブロックの出口は８０５号のトビラなんだけど、７０５号から上るには６０４号の紫の鍵を使う。ほら第５ブロックで取れそうで、取れなかった紫の鍵があっただろ。

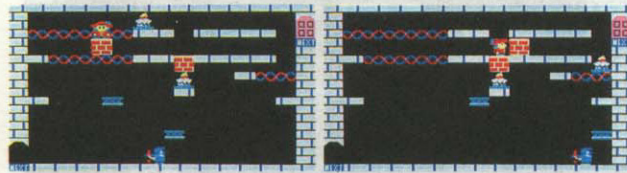
だから、最初に７０５号に入ったときは、なにも考えずに、下の部屋に落ち、もう一度７０４号を通る必要があるわけさ。

704

アクション度 5点　パズル度 5点　セーブ度 6点

空間がこわいの部屋

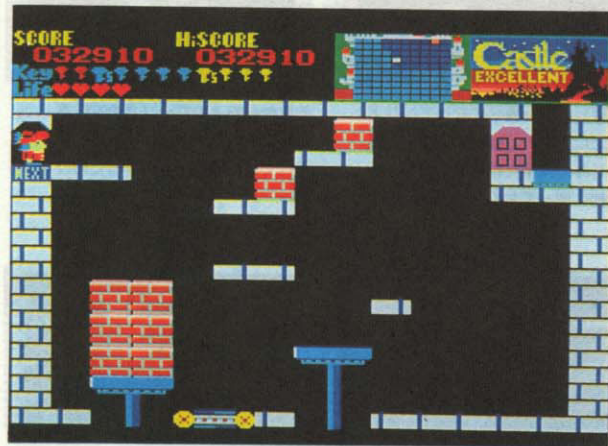
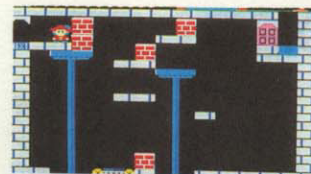
この部屋の目的は左下から入って右上に脱出する。ただこれだけの部屋なんだ。でも、またまたローソクとレンガの組み合わせが登場する。ちょっとこの組み合わせが多すぎるような気がするけど、マッいいか、せっかく取った紫の鍵をすぐに使うのはもったいないなー。

右はしの出っ張りに立ってバリアの上に立つ。これも、もう毎度おなじみの作業だね。そうそう宝を最初に取っておくこと。

それから右上のローソクを左に落とし、その上からレンガを落とす。これで左右の床がつながったわけだ。

レンガを左に押して、押したレンガの上に立つ、バリアが動き出す直前にジャンプして、ローソクを右のバリアの上に押していく。

最後に左の出っぱりに立って、バリアが動き出したら、レンガを右に押していく。絶対に下に落ちちゃだめだよ。

705

アクション度 4点　パズル度 6点　セーブ度 3点

レンガを積んで脱出だ

この部屋は二回通ることになるはずだ。一回めは紫の鍵がないのでしかたなくエレベータの下を落ちる。このときはレンガのこともパズルのことも考える必要はない。そして紫の鍵を取って二回めにきたときにレンガを積んで、右上のトビラから脱出することになるんだ。

エレベータの上の6つのレンガのうち左3つはつぶしてしまい、右上のレンガは、ベルトコンベアの上に落とすこと

右のエレベータを使って台の上にレンガを積もう。どのレンガからでもかまわないが、ベルトコンベアに立っていると、エレベータの下にレンガを押してしまうぞ。

三段積んだら、写真の形に積み直そう。ここでは上のレンガを最初に使ってみた。

最後に残りのレンガを写真のように積み上げる。これで紫のトビラを開けて、上の部屋に脱出だ。

悲劇のヒロイン、マルガリータ姫

魔王にさらわれたマルガリータ姫は博学、多彩な女の子と聞く。本当に姫は多彩で博学なのであろうか…というわけで姫についてもう少しくわしく紹介しよう。

姫はフローリン国王の長女として生まれる。フローリン国王は昔からエスニックにこっていたらしく、姫が10才になるとシャ国へ留学させる。シャ国での姫の評判はまったくすばらしく一点のかげりもみられないそうだ。ほんまに！しかし、当時にシャ国はフローリン国にくらべると知的レベルが低く、いや失言。姫の教養は実際すばらしい上、その声は半径50m以内の猫をすべて引き寄せるほどの魅力があったそうだ。その当時の姫の成績表および身上書が手に入ったので紹介しましょう。

氏名	マルガリータ姫	女	写真を貼る
住所	フローリン国フローリン城		

年	月	主なでき事
19	8	小学校に入る
20	7	同校主席で卒業　ウソッ
20	8	お家でお勉強
24	4	魔王にさらわれる
25	5	王子に助けられちゃった
26	4	またもや、さらわれる 早く助けてちょうーだい

語学	4	算術	5
科学	4	魔術	4
歴史	5	剣術	5
裁縫	2	芸術	5

趣味	人前で歌をうたうこと
健康状態	いたって良好

壺をツブして脱出だ!

第8ブロックは、大変なブロックなんだ。パズル度10点の部屋が三部屋もあるわ、迷宮の構造をしてるわ、水がたまってていて空気タンクがいるわ、両側から仕掛けをしなければならない部屋があるわで、グロッケン城の中で一番難しいブロックかもしれない。

しかも707号の壺がくせものなんだ。この部屋に入ると壺をつぶさないと、脱出できなくなっているんだ。つまりエレベータに壺をのせ、その上に王子がのり、壺がつぶれる瞬間にジャンプして脱出するんだ。しかも、壺の数はたったの3個しかない。この3個の壺をどう使うかが問題になってくる。このあたりは、76ページからの連続写真を見てほしい。

つぎのブロックへの出口は、709号のエレベータを上がるんだ。

	806	807	808		
	706	707	708	709	710
605	606	607	608	609	610

806

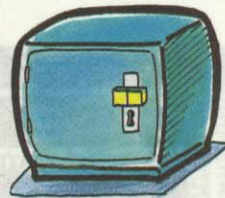
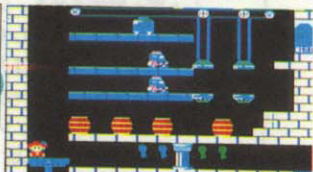
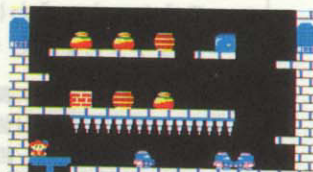
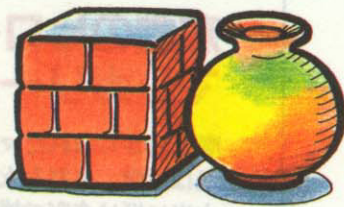
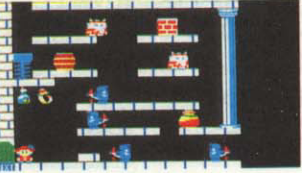
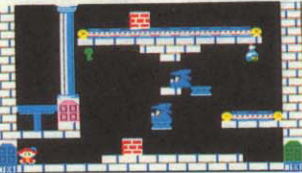
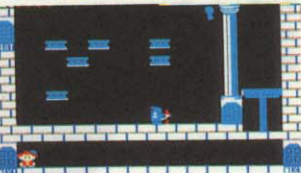
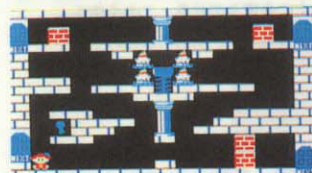
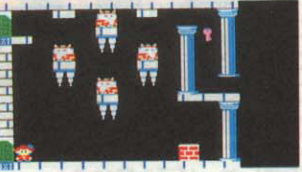
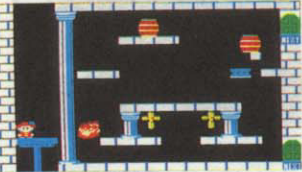
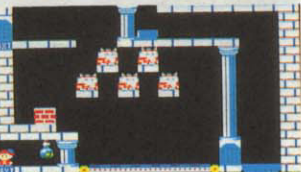
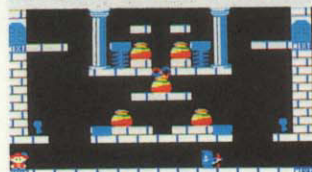
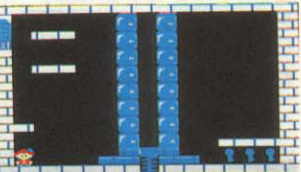
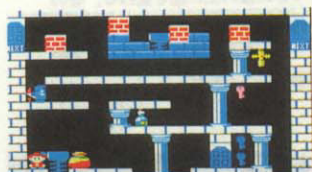
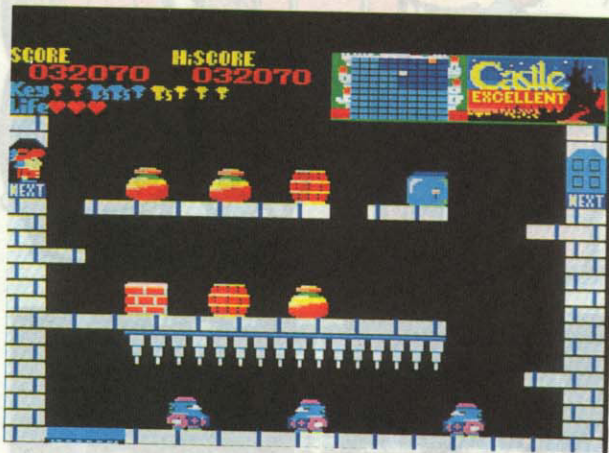
アクション度 2点　パズル度 10点　セーブ度 2点

タルはタルに壺は壺に

壺を右に動かして、タルの上にタルを積む、それから壺をふみ台にして、タルを積んだまま左に動かす。この方法はよく知ってるよね。

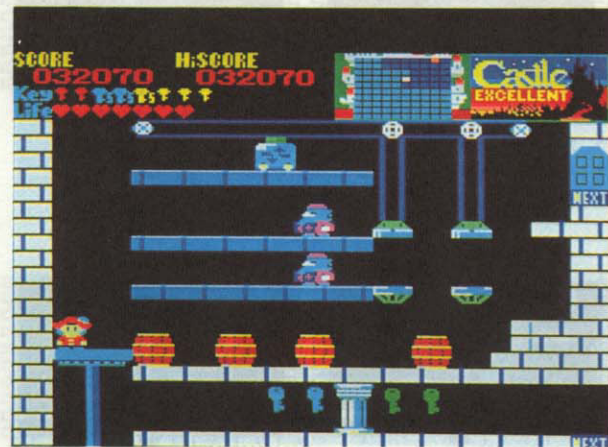
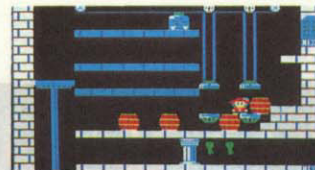
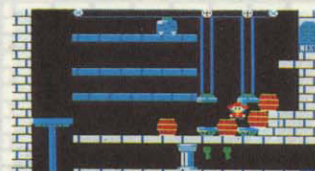
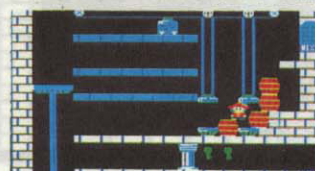
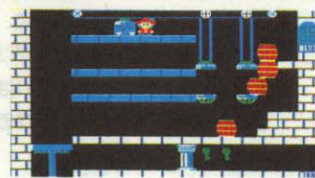
つぎに壺の上に壺を重ねる。壺の三段重ねを作るんだ。つまり、レンガとタルと壺を1、2、3個の順に並べるんだ。

この1、2、3個を積んだまま、右に動かす。壺はタルを使って、タルはレンガを使って動かすんだ。順番に気をつけてね。

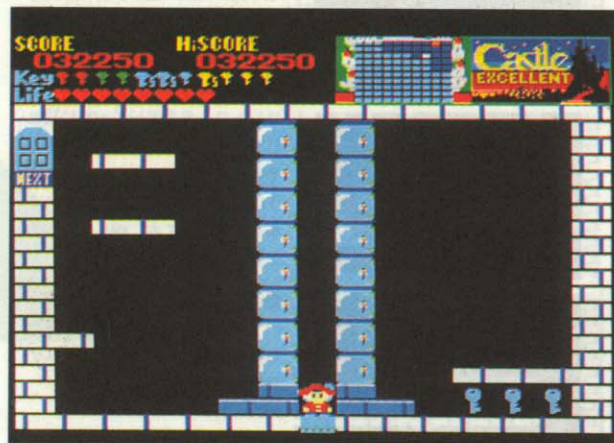
できるだけ右に動かしたら、その上に金庫をのせる。この金庫をふみ台にして、右上の水色のトビラを開けるんだ。

でました、パズル度10点！このブロックの難しさをよくあらわしている部屋だね。最初に入ってきたときは、ただエレベータの下に落ちればいいんだけど、二回めに入ってきて、右上に脱出するのが大変なんだ。レンガ、タル、壺、金庫と、それぞれに意味があるのがわかるかな？

706

アクション度 2点　パズル度 10点　セーブ度 2点

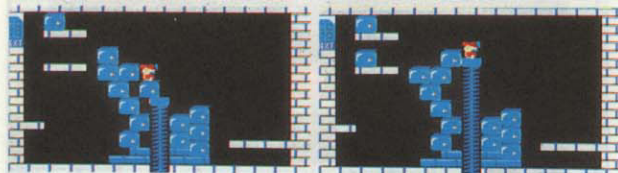
タルをくいこませろの部屋

ゴンドラがふたつにコントローラがひとつ。でもこのひとつのコントローラでゴンドラがふたつとも動いてしまう。これだけでも頭が痛いのに、右上のトビラの下にタルを動かさなければならない。どうやってあんな所にタルを動かすのか？　それがこの部屋の問題だよ。

まず、司教二人をタルで押しつぶしてしまおう。そのあと左のタルを写真の位置に動かす。つぎにゴンドラを持ち上げて、タルを右に押すんだ。

コントローラをエレベータに落として、ゴンドラの位置を調整する。それから、つぎのタルを写真のように、ゴンドラにのせる。このタルを持ち上げて右に押し、タルの二段積みを作るんだ。

最後のタルを、二段に積んだタルの下にはさむ。つまりタルを下から積み上げるんだ。これでタルの三段積みのできあがり。

タルを三段に積んだまま、ゴンドラを持ち上げる。上のタルを右に押したら脱出成功だ。

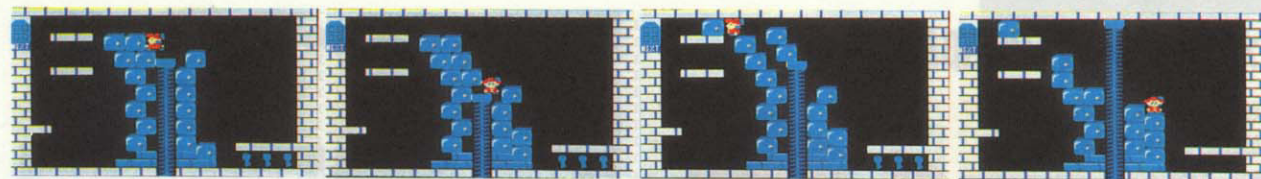
808

アクション度 8点　パズル度 10点　セーブ度 10点

金庫の塔が二本

王子の両側に金庫の塔が二本並んでいる。ボーと見ているとエレベータで押しつぶされるし、他の部屋にいけないから、失敗したら自殺するしかない。左の壁の出っぱりに、金庫を５個積めばいいのだけれど。いったい、どうすればいいのやら、まずセーブする、これが正しい選択だね。

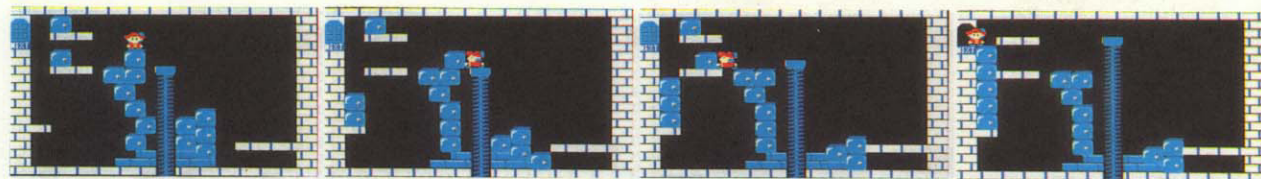
左側の金庫を写真のように並べよう。押しすぎると上の金庫が落ちてくるし、モタモタしてるとエレベータにはさまれるぞ。

右下の金庫を落として、下から六段めの金庫を右に半分押すんだ。

エレベータがふたつの金庫を持ち上げる。上の金庫を左に押して、押した金庫の上に立って左の金庫を押す。

おおいそぎで、エレベータにもどり、のこった金庫を左に押そう。

エレベータを使って、右上の金庫を左に押そう。エレベータが下がるときに押せば安全だね。

おなじ方法で、右の下から四段めの金庫を右に半分押して、その上の金庫を写真の場所に押し込もう。

エレベータは左の金庫を三段積んだまま持ち上げる。上の金庫を左に押して、のこりの金庫はつぶしてしまおう。

左の下から五段めの金庫を押して写真の形に積み上げる。つぎに、もういちど右の金庫を左のくぼみに押し込むんだ。

これで左の壁の出っぱりから、3個の金庫を積み上げることができるね。

左の下から二段めの金庫を押して、右から金庫を運び込む。

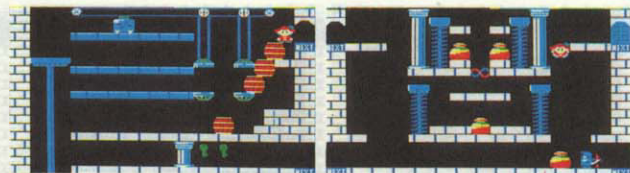
上の金庫は最後に落とすんだ。

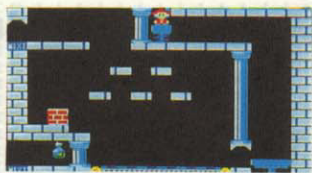
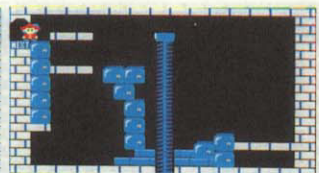
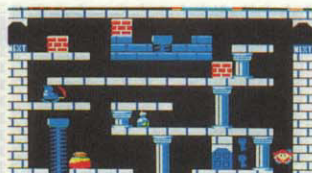
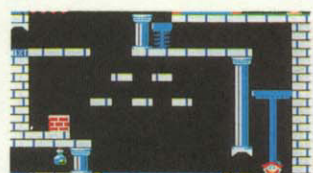
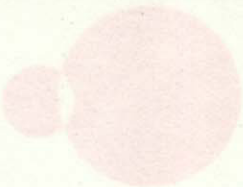
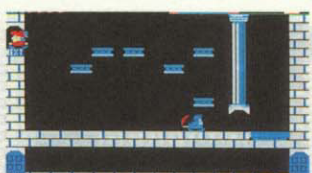
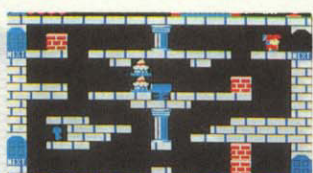
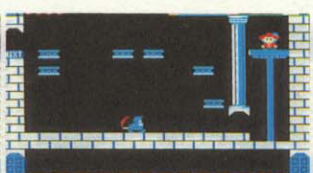
これで脱出成功！

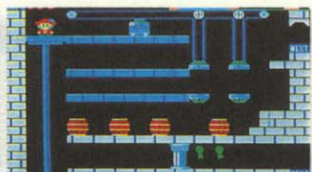
706〜608

アクション度 10点　パズル度 10点　セーブ度 10点

かけめぐれ29部屋

さあそれでは、このブロックの迷路を29枚の連続写真で解説しよう。

①706号から707号へ

②708号へ脱出

⑦708号から808号へ

⑧808号から807号へ

⑨レンガをつぶして707号へ

③708号から608号へ

④608号から607号へ

⑤ローソクをつぶして608号へ

⑥608号から708号へ

⑩706号へ脱出

⑪706号から806号へ

⑫806号から807号へ

⑬レンガをつぶして707号へ

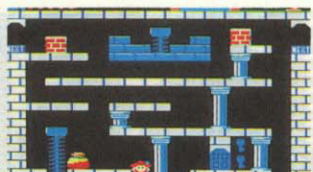
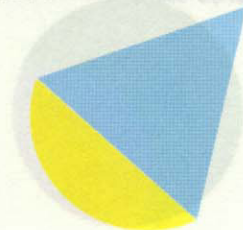
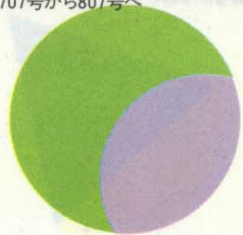
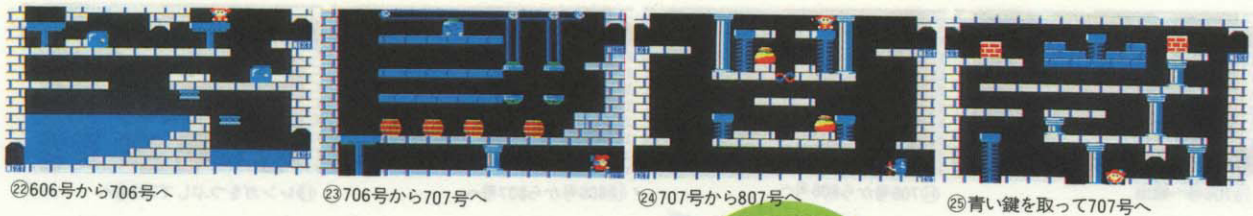
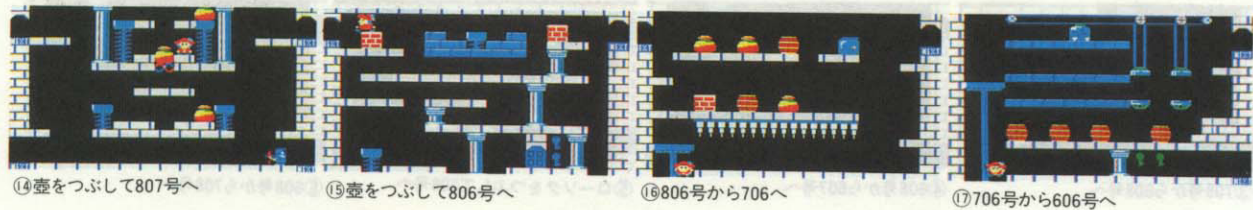
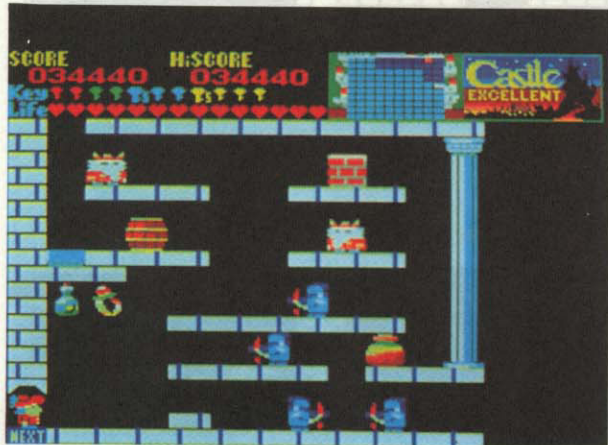
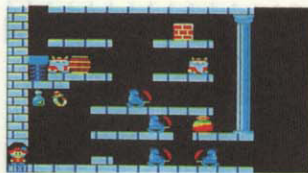
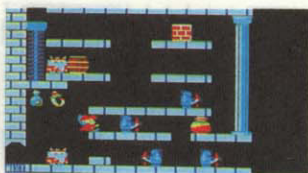
⑭壺をつぶして807号へ　⑮壺をつぶして806号へ　⑯806号から706へ　⑰706号から606号へ

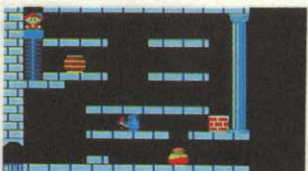
㉒606号から706号へ　㉓706号から707号へ　㉔707号から807号へ　㉕青い鍵を取って707号へ

⑱606号から607号へ　⑲ローソクをつぶし、レンガを回して606号へ　⑳空気タンクを取って605号へ　㉑青い鍵を取って606号へ

㉖708号へ脱出　㉗708号から608号へ　㉘608号から607号へ　㉙レンガを積んで608号へ

610

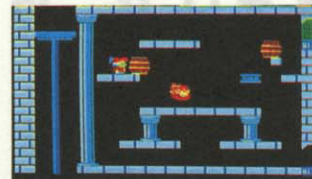
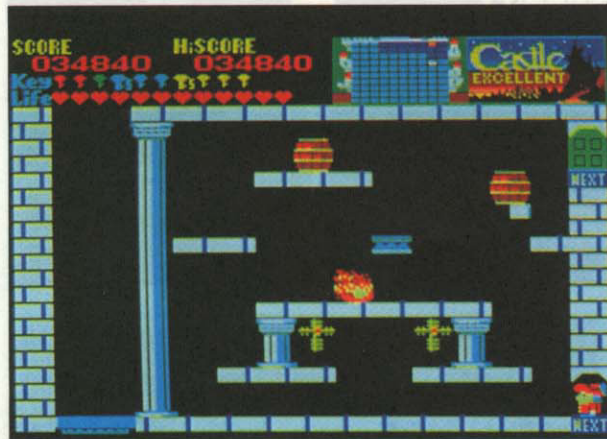
アクション度 10点　パズル度 2点　セーブ度 10点

明日にそなえろの部屋

この部屋はどうってことのない部屋に見えるね。エレベータにのるのも簡単だし、「命と指輪だけ取って上がってしまえ」と思うだろう。でも、このすぐあとで、王子は右の城の外に落ちてくるんだ。それに備えて騎士をつぶさないといけない。ほんとにインケンなゲームなんだから。

部屋に入ったらじっと待つ、しばらくすると戦士がタルの左に落ちるんだ。

もう一人の戦士を床までおびきよせよう。それから騎士のタイミングを見て上がるんだ。

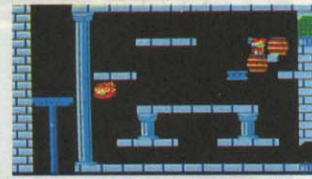
レンガで上の騎士をつぶして、壺で下の騎士をつぶす。壺を落とすタイミングに気をつけること。

エレベータで上に脱出。これで城の外を落ちてきても安全だ。

709

アクション度 7点　パズル度 6点　セーブ度 4点

タルを押してタルにのれ

緑のトビラに脱出する。ただそれだけの部屋なんだ。でもそのためには右のタルを、もうちょっと右に押す必要がある。½だけでいいんだけれど、これが大変なんだ。部屋にはタルがもうひとつと空飛ぶブロックがある。そう、おなじみの空飛ぶブロックとタルの組み合わせだよ。

まず、宝を取って上のタルを写真の場所に動かそう。

ブロックがきた瞬間にタルを押し、王子もブロックにのる。写真の位置までブロックの上でタルを押して進むんだ。

さてここで、ヒラリと自分が押してきたタルの上にのり、空中に浮いてる間に右上のタルを押す。タルの押しすぎに注意すること。

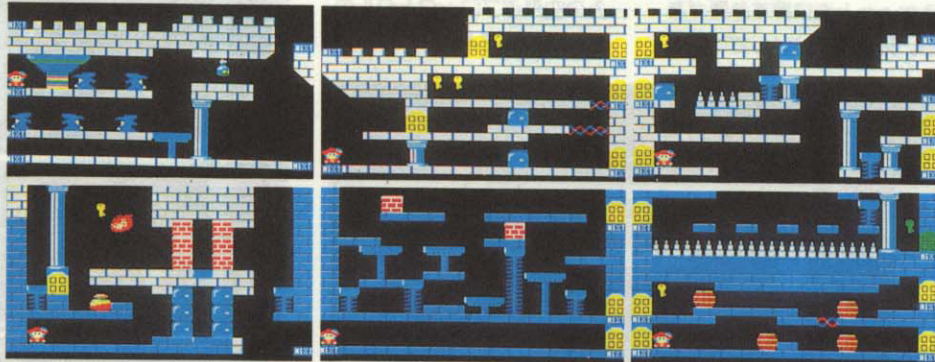
このタルに立って、脱出成功。

姫の姿は見えるけど…!?

いよいよ最終ブロックだ。このブロックの最大の特徴は、通称サギ面と呼ばれる部屋があるということだ。

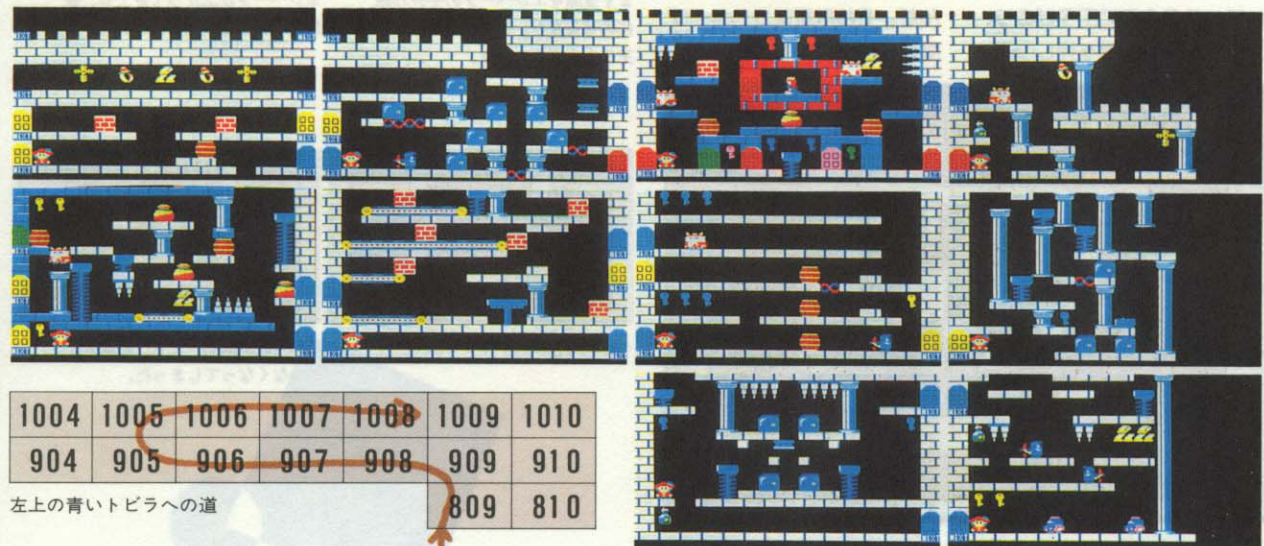
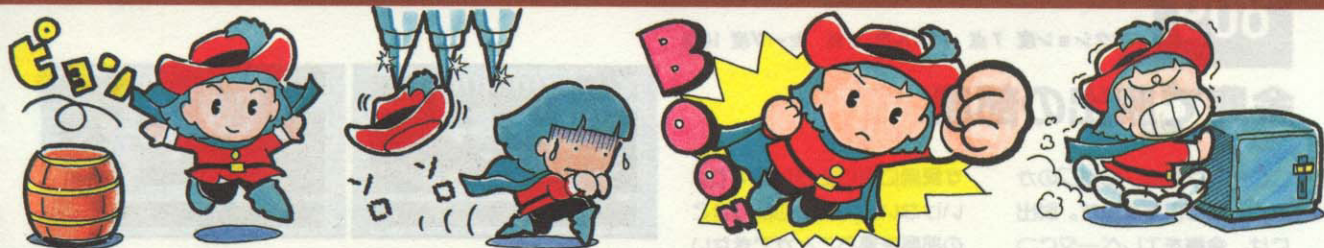
サギ面といってもべつに壁がいきなりトビラになったり、ワープや抜道があるわけではない。心理的なサギなんだ。たとえば右上に出ると思わせておいて、ほんとうはエレベータで上がったり、絶対通れないと思った部屋がじつは通れたりするんだ。

そしていよいよマルガリータ姫に会えるブロックだね。姫の姿は簡単に見ることができるんだけど、助け出すためにはいろんなトビラから何回も出たり、入ったりを繰り返さなければならない。

でも、もう最後のブロックだから意地でもガンバッテほしいな。

1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010
904	905	906	907	908	909	910
					809	810

左下の赤いトビラへの道

1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010
904	905	906	907	908	909	910
					809	810

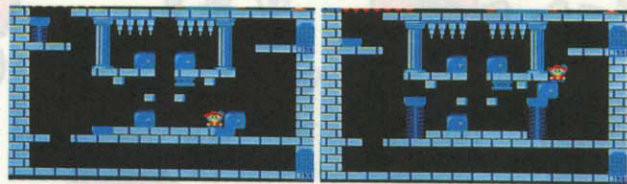
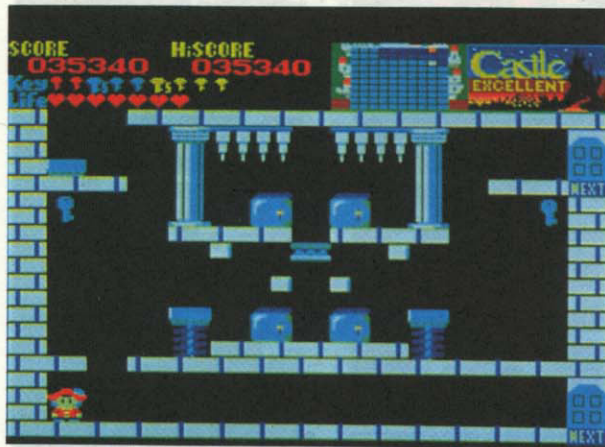
右上の青いトビラへの道

1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010
904	905	906	907	908	909	910
					809	810

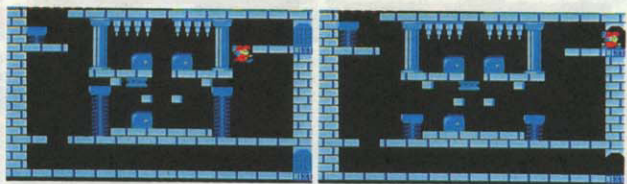
左上の青いトビラへの道

809

アクション度 7点　パズル度 4点　セーブ度 10点

金庫で脱出の部屋

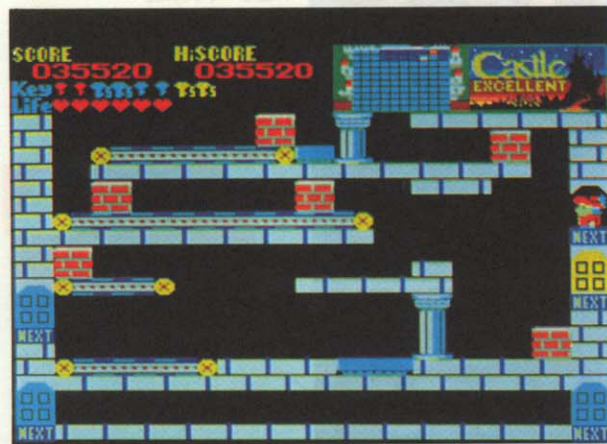
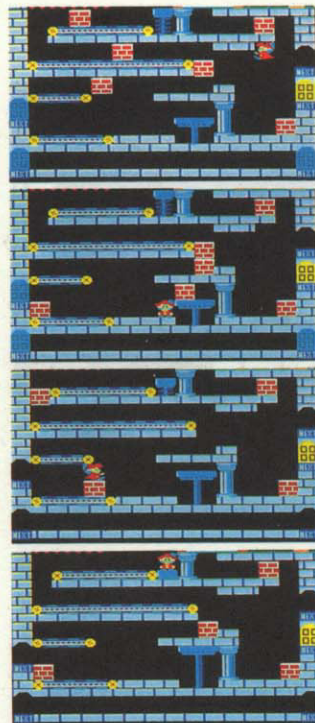
この部屋は最終ブロックのかなめとなる部屋なんだ。脱出には、金庫をエレベータにつんで、その金庫に王子がのり、エレベータが金庫を押しつぶす瞬間に飛び上がらなくてはいけない。つまり四回しかこの部屋を通ることができないんだ。そんな意味からセーブ度に10点をつけてみた。

まず金庫をエレベータの半分外側にのせるんだ。それからいそいで王子を金庫にのせる。

エレベータが上がってきても、金庫がつぶれる瞬間までがまんする。

つぶれる瞬間にジャンプ。

これで脱出成功。でも、金庫がひとつなくなってしまった。

908

アクション度 10点　パズル度 2点　セーブ度 10点

レンガをくぐれ

この部屋は、どうってことのない部屋なんだ。部屋は上下に別れている。下はただの通路で、上には小さいエレベータがある。ここではこのエレベータの説明をするけど、右中段の黄色いトビラも、重要なトビラなんだ。お姫様の部屋の、右上のトビラに続いているから、忘れないようにね。

まず、レンガをふたつつぶすことを考えよう。部屋に入ったら写真の場所にジャンプして、あとは左下に落ちる。

こうして、上段のベルトコンベアのレンガをエレベータでつぶすんだ。

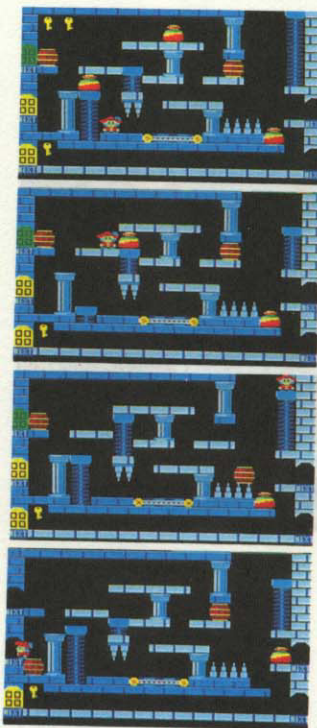
左から入ったときは、最初に流れてくるレンガにのって、レンガの上からジャンプすることもできるんだ。

とりあえず上に脱出だ。

907

アクション度 10点　パズル度 2点　セーブ度 10点

通路が3つあるんだ

この部屋も下に通路があって上でふたつの通路が交差している。さっきの908号と構造がにているね。右上の黄色いトビラから入ってきたときは、エレベータで脱出。左上の緑のトビラから入ってきたときは、左中段の黄色いトビラから脱出する。もっとも緑のトビラにくるのが難しいんだ。

右から入ってきたら、壺を落として左にジャンプする。つぎに左下の壺をつぶすんだ。

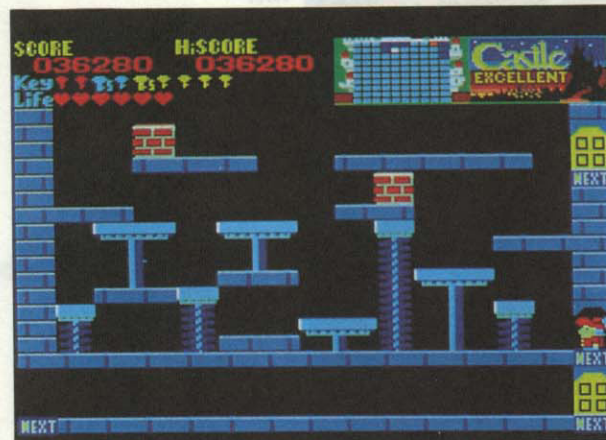
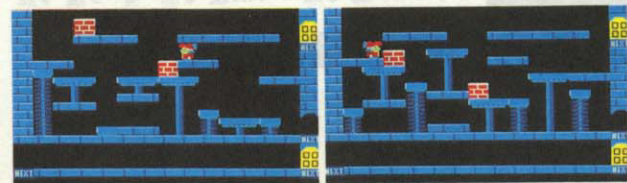
黄色い鍵をふたつ取って、上段の壺をつぶすんだ。

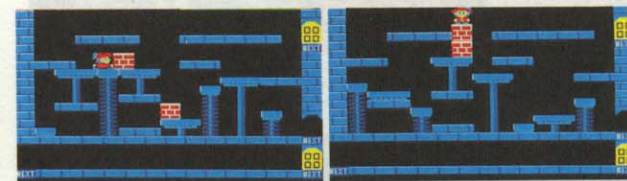
壺をつぶしたら、まずは上に脱出。

左上の緑のトビラから入ってきたら、左中段の黄色いトビラに脱出する。

905

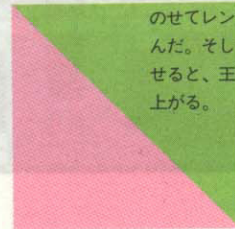
アクション度 10点　パズル度 2点　セーブ度 10点

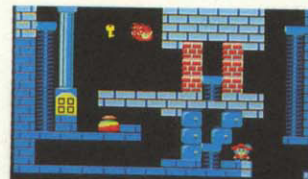
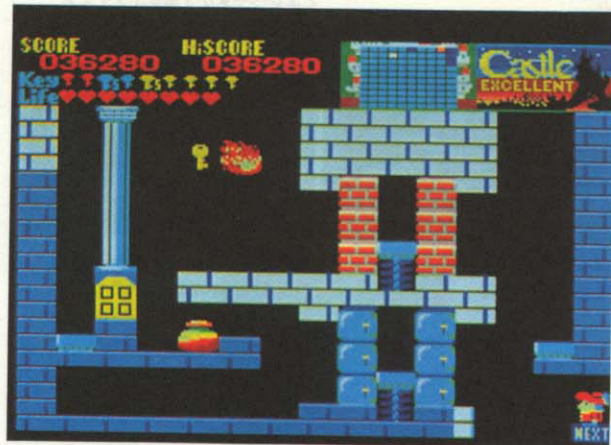
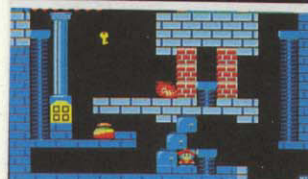
天井がないぞ

このあたりから、サギ面とよばれている部屋が続くんだ。サギ面といっても、壁がいきなりトビラになったり、ワープするわけじゃない。この部屋では右下から入ったら、右上に出たくなるだろう。でも、ほんとうは真上に上がるのが正解。エレベータのタイミングに注意がいるぞ。

部屋に入ったら、いそいで右のレンガを落とす。写真の位置ならエレベータにつぶされないから安心さ。

つぎに、左のレンガを下のエレベータの上に押すんだ。部屋に入って、できるだけいそぐと、ちょうどエレベータが3個並ぶタイミングになる。

3個並んだエレベータの上をレンガを右に押すんだ。

左のレンガの上に、右のレンガをのせてレンガの二段重ねをつくるんだ。そしてその上に王子を立たせると、王子は無事に上の部屋に上がる。

904

アクション度 6点　パズル度 6点　セーブ度 9点

魔王の心理攻撃の部屋

この部屋に入った瞬間に、「両側からつぶさないといけない」と思った人がたくさんいるはずだ。思い込みというものはこわいもので、じつはこの部屋は自由に右から左に行けるんだ。でも、もっとこわいのは下の穴。ここに落ちると、もどってこれないから気をつけてね。

穴に落ちないように注意して。右の金庫3個をエレベータでつぶすんだ。

エレベータを使って二段めを半分押して、下のレンガを1個分押す。

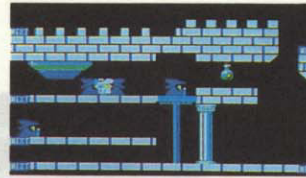
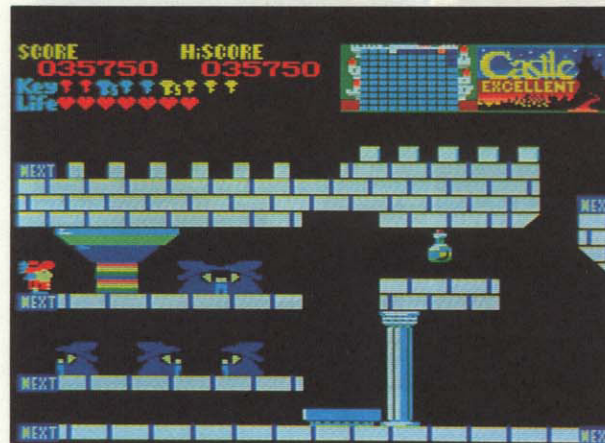
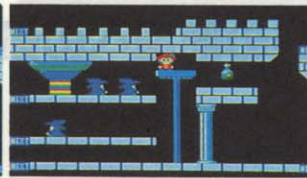
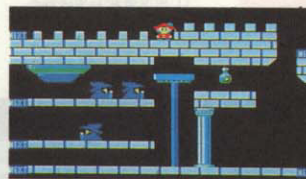
ここがポイント、エレベータが下りる瞬間に、二段めの金庫を押して、上の金庫が落ちてくる前に右にジャンプする。

左の壺を押して、上のレンガを同じ操作でくずし、エレベータで脱出するんだ。

1004

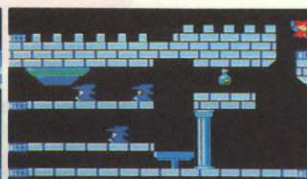
アクション度 10点　パズル度 2点　セーブ度 10点

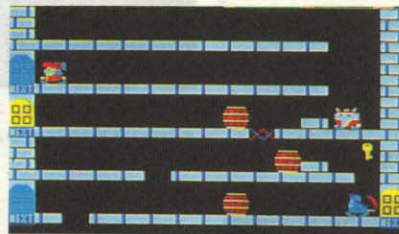
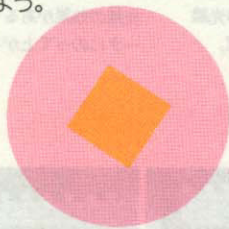
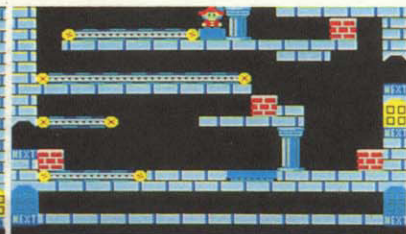
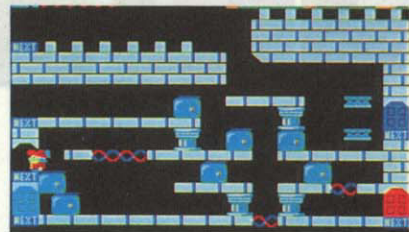
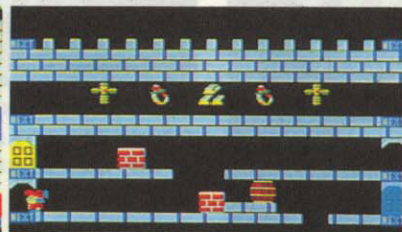
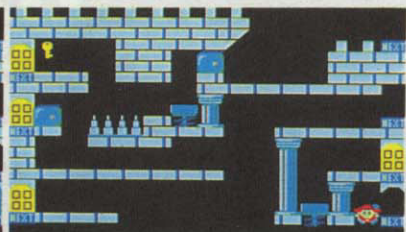
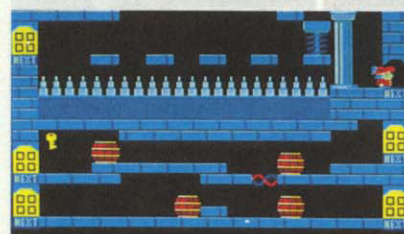
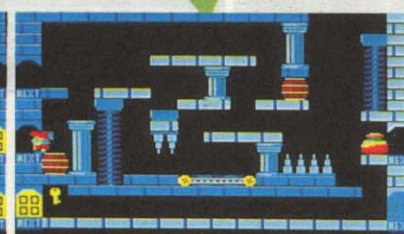
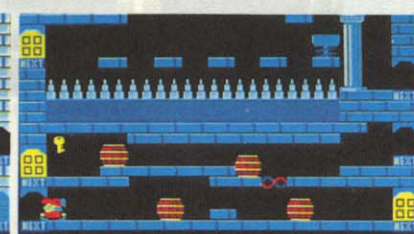
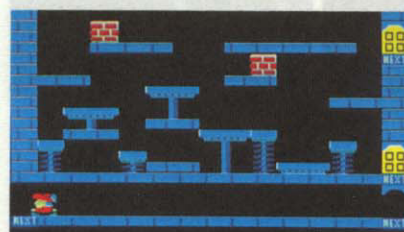
絶対死なない絶対死なない

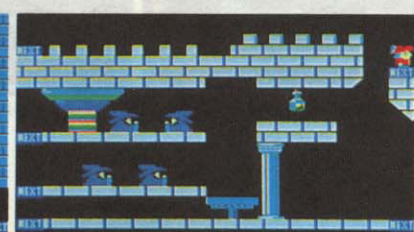
この部屋もサギ面のひとつだね。いくら不死身光線があっても、こんなことができるとは、だれも思うはずがない。たしかに屋上の凸凹がヒントになっているんだろうけれど。思わず「ウーム」と、うなってしまう。このヒントブックを買ってない人は、解くことができるのかな？

不死身光線を浴びよう。この光線を浴びると絶対死なないんだ。

光線の効果があるうちに、エレベータにのって上がろう。

つぶされると思った瞬間に王子は屋根にめり込む。そのままジャンプすれば、屋上に出られるぞ。

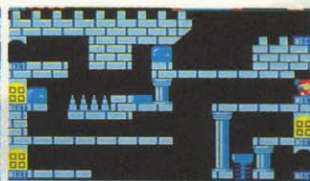
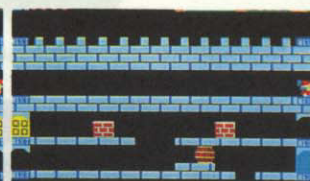
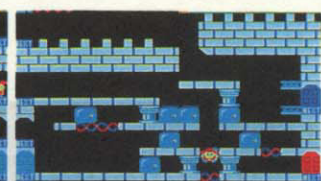
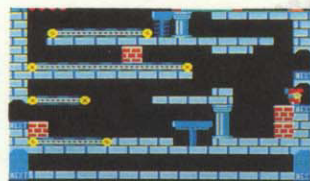
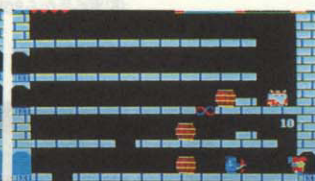
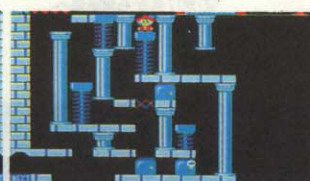
あとは屋上づたいに、となりの部屋に進もう。

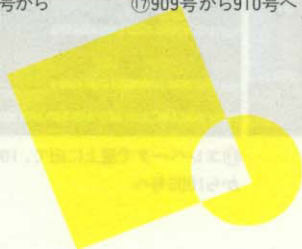
909〜1009

アクション度 8点　パズル度 10点　セーブ度 10点

姫の部屋への通路

それでは姫の部屋の、右側の青いトビラにいく道順を、連続写真で説明しよう。

①909号から908号へ

②エレベータを使って、908 号から1008号へ

③金庫を積んで、1008号から1007号へ

④1007号から1006号へ

⑤1006号から906号へ

⑥906号から907号へ

⑦907号から906号へ

⑧906号から905号へ

⑨905号から904号へ

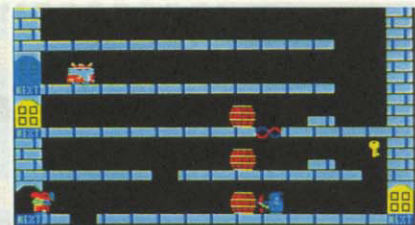
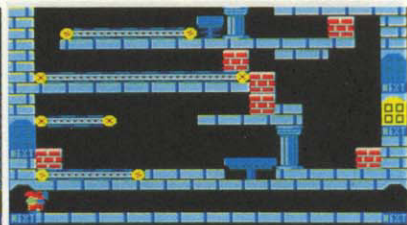
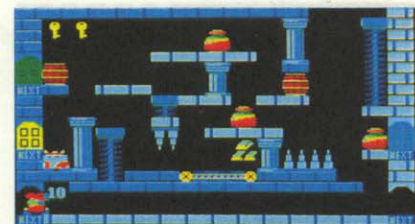
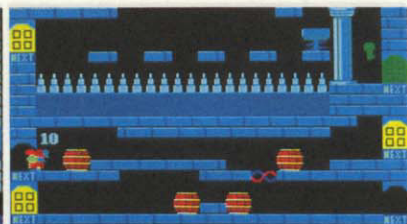
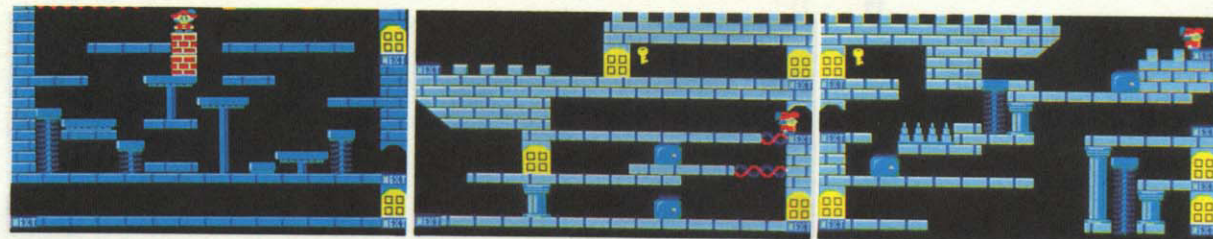
⑩金庫とレンガをつぶして、904 号から1004号へ

⑪エレベータで屋上に出て、1004号から1005号へ

⑫1005号から1006号へ

⑬1006号から1007号へ

⑭1007号から1008号へ

⑮バリアを通り抜けて、1008号から908号へ

⑯レンガを積んで、908号から909号へ

⑰909号から910号へ

⑱右のエレベータで、910号から1010号へ

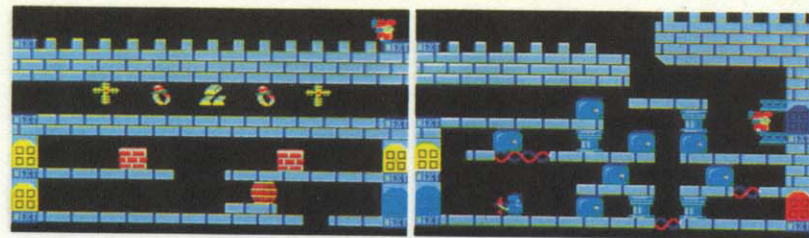
⑲はいこのトビラです

909〜1009

アクション度 6点　パズル度 8点　セーブ度 8点

姫の部屋への道パート2

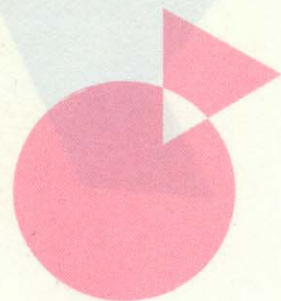
こんどは姫の部屋の、左側の青いトビラにいく道順を連続写真で説明しよう。

909号から908号へ　908号から907号へ

907号から906号へ　906号から905号へ

レンガを積んで、905号から1005号へ

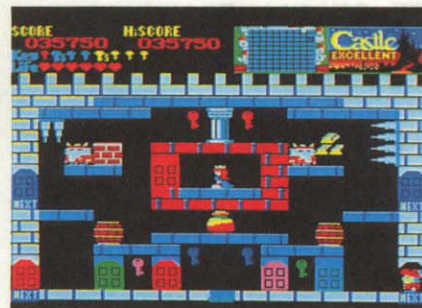
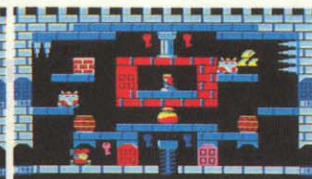
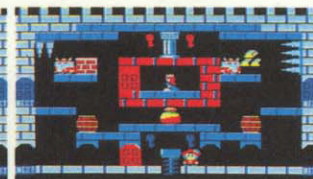
1005号から1006号へ

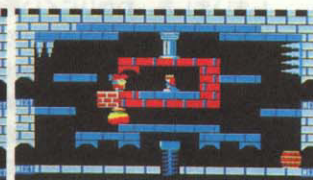
1006号から1007号へ

屋上を通って、1007号から1008号へ

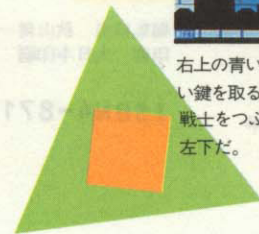
はい、このトビラです。

1009

アクション度 5点　パズル度 8点　セーブ度 6点

姫の部屋

ラファエル王子の長い旅も、いよいよ終わりに近づいてきたようです。お姫様の部屋の解説をしてしまおう。第9ブロックに入ると、簡単にこの部屋にくることができるね。でもこの部屋は、な、な、なんと六回も出たり、入ったりを繰り返す驚異の部屋だったんだ。

まずは、水色のトビラを開けて、緑の鍵を取る。取ったあとは右にもどるしかない。

左の赤いトビラから入って、緑のトビラを開けて、紫の鍵を取る。

右から入って、紫のトビラを開けて、青い鍵をふたつ取る。

右上の青いトビラから入って、赤い鍵を取る。このとき必ず、左の戦士をつぶしておくこと。出口は左下だ。

左の青いトビラから入って、いよいよ姫との対面だ。ここからさきは、ふせておくことにしよう。自分自身でやってみることだね。

毎日毎日徹夜の日が続き、視力は落ちるわ、
ハラは出るわ、もう体をガタガタにしながら作って
しまいました。わかりにくい所もあっただろうな…
とは思いますが、できる限りのことはやりました。
ゲームのプロデュースという仕事をしている者にとって、
必勝本を作るというのは夢のまた夢です。
こんな夢を実現させてくれた皆様、そしてキャッスルを
楽しんでいただいた皆様すべてに、
この場をかりて御礼を申しあげます。
さあ次は、とがったゲームを作るんだーい。

新保剛平

MSX
キャッスルエクセレントスーパーヒントブック

1986年12月8日　初版発行
定価480円

著　者　新保剛平(シンボゴウヘイ)・竹山正寿(タケヤマセイジュ)
発行者　塚本慶一郎
発行所　株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
振　替　東京4-161144
TEL (03)486-7111(大代表)
出版営業部TEL (03)486-1977(ダイヤルイン)

編集担当　秋山耕一
印刷　大日本印刷

ISBN4-87148-035-6 C3055 ¥480E